3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明


掌机王SP
THE KING OF POCKETGA
128
研究中心
塞尔达传说
灵魂轨道
新春
288页
加厚特辑
卷首特报
高达 突击幸存者
大篇幅报道
宣传影像光盘收录
2009掌机游戏年鉴
2009掌机大纪事
2010年新春购机全面指南
特快专递
AGAIN FBI超心理搜查官
最后之窗 深夜中的约定
合金弹头XX
战地双雄 第40日
2009年度最佳游戏中国玩家评选活动
TV GAME
大赏
玩家评选・掌机篇
攻略透解
王国之心 梦中诞生
评选结果揭晓
中奖名单公布
战场的女武神2
高卢王立士官学校
双重好礼
新春助威棒
精美原创贺卡
角斗士 斗士起源
电子音像出版社

本辑特别关注



P81 PSP 王国之心 梦中诞生



战场的女武神2 高卢王立士官学校 PSP P108

回味2009

P35 2009掌机大纪事

P180 2009掌机游戏年鉴

P155 2009 TV GAME大赏玩家评选·掌机篇

卷首语

最近出的几款大作没有辜负玩家们的期待，无论是《王国之心 梦中诞生》还是《战场的女武神2 高卢王立士官学校》都拥有着非常高的素质，另外还有《最后之窗》等不少优秀的作品，玩家们过年不愁没好游戏玩了。不过在玩之前记得要先把学习和工作搞定哦，把该做的事做完了再放松下来玩游戏的感觉还是非常好的。大家可以提前做个寒假计划，当然要考虑好时间进行实际点的安排，不要像洋葱往年那样密密麻麻安排了一大堆计划，结果过完年发现没一件完成的……

最后在这里祝大家过个愉快的新年，好好享受这个假期。

洋葱

掌机王SP VOL.128





本辑赠品
新春助威棒＋精美原创贺卡
恭贺新禧

封面画师：变色猪　　美术总监：吴　松

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年1月第一版
印　　次：2010年1月第一次印刷
印　　张：9
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年1月
定　　价：14.80元
ISBN 978-7-89476-309-9

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS 目录

特快专递

研究中心

市场动态

玩转PSP

玩转NDS

专题企划

2009掌机游戏年鉴

专区地带

掌门人

掌机王自由谈

其他

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

文 乌冬 美编 咕噜



在经过两作的《超时空要塞》之后，“《高达 战争》系列”的制作小组终于又为我们带来了新的《高达》题材动作游戏，不过本作并不像很多人想象那样是《高达 战争》的续作，而是一个全新的系列。

豪华的参战作品阵容

首先来看一下参战作品吧，相比“《高达 战争》系列”，本作最大的特色就是除了有宇宙世纪的《高达》作品外，还加入了像是《机动战士高达SEED》和《机动战士高达00》等新世纪的作品。

进入高达新时代！



▲PSP上可以体验高达新时代的作品不多。

参战作品一览

宇宙世纪6时代+1

U.C.0079 一年战争
- ●机动战士高达★
- ●机动战士高达0080 口袋中的战争★
- ●机动战士高达 第08MS小队★
- ●机动战士高达 MS IGLOO
- ●机动战士高达外传
- ●MSV

U.C.0083 迪拉兹纷争
- ●机动战士高达0083 星屑的回忆★

U.C.0088 格林普斯战役
- ●机动战士Z高达★

U.C.0088 第一次新吉翁战争
- ●机动战士高达ZZ★
- ●高达前哨战

U.C.0093 第二次新吉翁战争
- ●机动战士高达 逆袭的夏亚★

U.C.0093 宇宙巴比伦建国战争
- ●机动战士高达F91★

客座参战
- ●机动战士V高达

C.E.71 亚金・杜维战役
- ●机动战士高达SEED★

西历2307年 天人武力介入开始
- ●机动战士高达00（第一季）★

…………etc

带★号为收录了剧情的作品

机动战士高达SEED

放映期间

2002年10月5日～2003年9月27日

Story

描述经过遗传因子调整诞生的调整者与没有调整遗传因子的自然人之间战争的作品。



“我有想要保护的世界！”



▲在穆的协力下，即使是伊扎克也不是我们的对手。

▶来自于原作的任务，自由高达必须保护好遭到敌人追击的大天使号。

《机动战士高达SEED》

登场机体和机师

自由高达 — 基拉・大和

正义高达 — 阿斯兰・萨拉

神意高达 — 劳・鲁・克鲁泽

机动战士高达00（第一季）

放映期间

2007年10月6日～2008年3月29日

Story

为了根绝世界上的战争，私设武装组织天人对世界各地发生的纷争开始了武力介入。





▶天人所属的4名高达驾驶员都会参战。

▲机体缠绕着红色的光，难道是Trans—Am系统？

机动战士高达F91

放映日期

1991年3月16日

Story

描写地球联邦军与信奉宇宙贵族主义的“死亡先锋”之间战争的作品。



▲高达F91曾在《高达 激战宇宙》里作为客座机体参战，而这次则会连剧情一并收录。

机动战士V高达

放映期间

1993年4月2日～1994年3月25日

Story

赞斯卡尔帝国向地球发起了侵略战争，被卷入这场战争的少年胡索命运究竟会如何？



▲V2高达的光之翼既能攻击也能防御，并且强袭重装形态的V2高达也会登场。



模式1 用原创机师挑战宇宙世纪

这个模式中的任务以宇宙世纪为舞台，玩家可以用原创机师参战，除了可以体验各种各样作品的任务外，还可以收集到原作的机体和机师并进行强化。另外，玩家也可以决定自己所属的军事势力，乐趣多多。



◀从一年战争到宇宙巴比伦建国战争，玩家可以任选其一开始游戏。



▲大量再现原作经典场面的任务是这个模式的看点之一。

模式2 以《SEED》、《00》角色的视点体验原作

在《机动战士高达SEED》和《机动战士高达00》的任务中，玩家可以用原作角色们体验动画版中的内容。并且这个模式不仅有主角的剧本，也有以反派角色视点进行的任务，可以体验和原作不同的展开，正是这个模式的卖点之一。



◀在这个模式里玩家可以一尝到当反派的乐趣。



▲从阿斯兰的视点体验原作的剧情。

全新的战斗系统

不同于《高达 战争》一个任务一张地图的设定，本作的任务由复数地图构成，玩家要用3架机体组成的小队进行挑战。

战斗前先把握地图的连接构造

画面左上角的地图缩略图会显示实时的敌势力分布状况，玩家可根据当前的形势，选择合适的道路到达目的地。





游戏进行例子

下面以再现《机动战士高达00》第25话内容的任务为例子，为大家介绍任务的进行步骤。这个任务分为前和后两个部分，两个部分有着不同的过关目的，当达成前半部分的目的后就会自动进入后半部分。



▲玩家用刹那出击，最初目的是击破萨谢斯的座天使高达Ⅱ型。



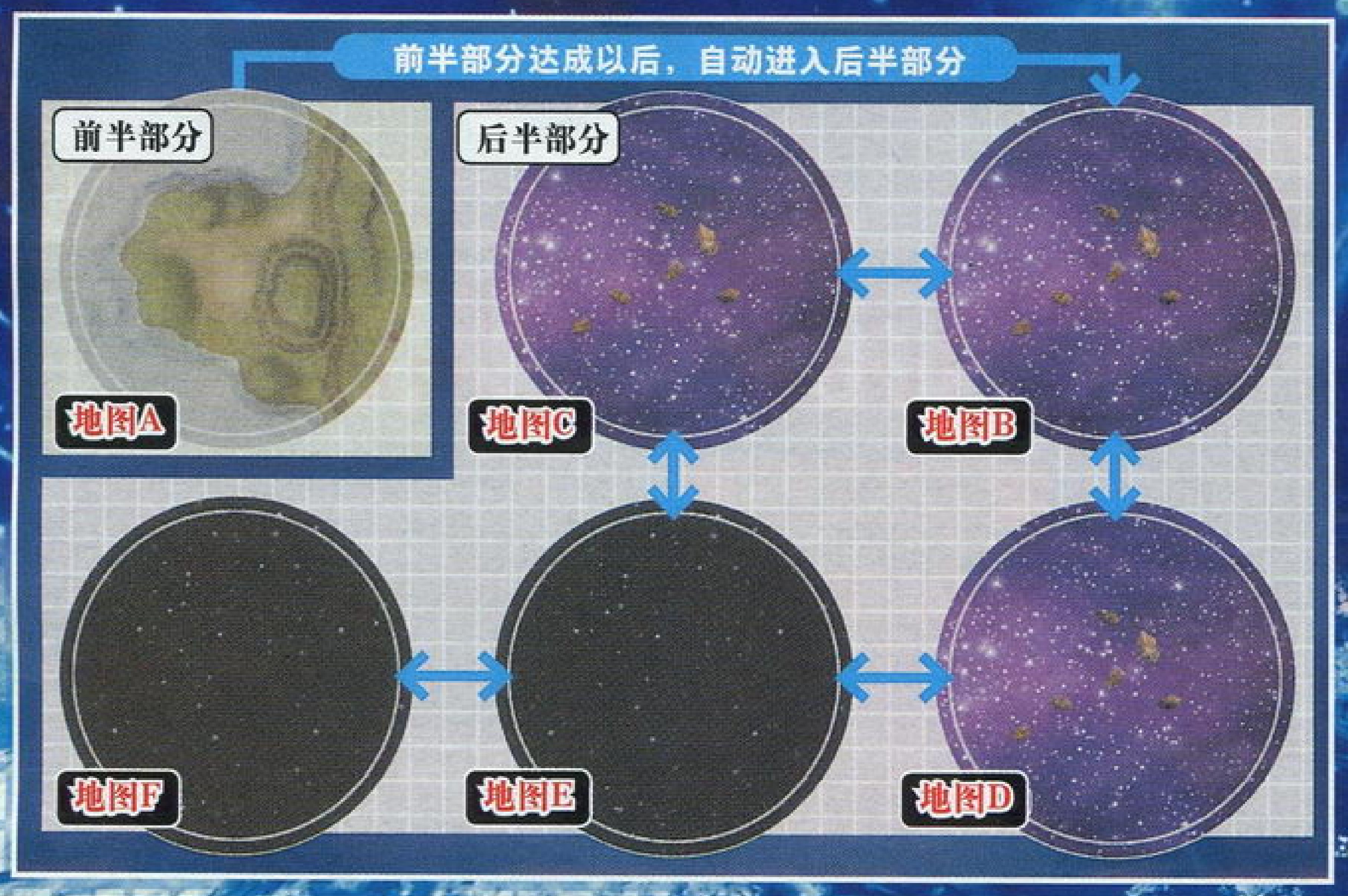
▲目的地是地图F，不过为了保护母舰托勒密号不被击坠，还是有战斗的必要。



▲各地图会实时发生各种各样的事件，玩家要根据战况随时进行移动。



▲在地图F等着玩家的是第一季的最终BOSS机阿瓦特雷，把它击破就能过关了吗？





自由高达

正义高达

神意高达

三位一体的强力攻击？还是分散后各个击破？

“救助”倒下的同伴

一个人游戏时，由玩家操作的机体再加上两架电脑操作的机体出战，战斗时玩家可以对僚机下达攻击或防御等指令。另外如果僚机被击坠，还可以靠近后用“救助”功能令其回归战线。

协力・对战玩法的小队战

在游戏的通信模式中玩家可以更全面地体验到3机编成系统的乐趣，通信模式主要有三种玩法，分别是使用2～3台PSP的协力游戏、使用2台PSP的小队为单位的对战和使用4台PSP的多人乱斗。

注意小队成员的HP和SP

画面的正下方会分别显示自机（中间）以及僚机（左和右）的HP和SP，要注意这两项数值的管理。



▲和朋友进行协力游戏时，可以每人控制小队中的一架机体。





访谈

ARTDINK 制作人 八木正纪



NBGI 总制作人 广野启



BEC 制作人 家弓晋辅



——请先来谈一下本作的制作契机吧。

广野启（以下简称“广野”）：到现在为止“《高达 战争》系列”已经推出了4部作品，制作组很多想法都得以实现，但没实现的部分也还有很多，所以我们这次就想尝试一下新的挑战，于是就有了这个新系列。

八木正纪（以下简称“八木”）：“《高达 战争》系列”都是靠强化内容和改良系统来推出游戏，让游戏变得更加完善，但另一方面也使游戏复杂化，于是这次我们就想抛弃那些复杂的部分，从简单的做起，让更多的玩家来了解《高达》游戏作品。

——本作中由复数地图构成的任务和3机一组的小队制是怎样构思出来的呢？

广野：PSP给我的感觉是一台注重交流与同乐的游戏机，一直以来《高达》游戏作品就是缺少这种东西。而本作的目的就是为了加强玩家间的交流，同时为了突出本作“共同作战”的感觉，经过我们的讨论与商量，就有了复数地图这个想法。

家弓晋辅（以下简称“家弓”）：从《高达 激战宇宙》玩家回馈的意见中，我们发现大家都是一个人玩的居多，而在本作中，我们则加入了让玩家有强烈地“想协力游戏”的要素。

八木：其实复数地图的想法以前就有过，那时就想3人一起协力游戏一定会很有趣，这次终于有机会实现了。

——看来大家真的是在这款作品上花了很多工夫呀。

八木：在“《高达 战争》系列”中，一个任务一般都是只重现原作动画的一个战斗片段。而在本作中，玩家一个任务就可以体验到原作动画一话甚至是更多的内容，战斗场面非常宏大。

家弓：和《高达 激战宇宙》的连战任务不同，本作中玩家要对战斗进行实时介入，可以感觉到战况的变化是本作的特色之一。

——也就是说协力游戏时复数地图会同时发生战斗吗？

八木：对的，玩家可以根据战况采取散开各个击破又或是集中攻击的战术，协力游戏时的玩法相当丰富。

——顺便问一句，一个人游戏时小队可以散开吗？

家弓：那是不行的。电脑控制的僚机必须和玩家的机体一起行动，不过取而代之的是玩家可以对僚机下达指令，让僚机按照自己的想法来战斗。

——听说一人游戏时和协力游戏时，战斗也



《机动战士高达F91》

西布克·阿诺

西布克·阿诺

比基纳·基纳

塞西莉·菲亚乔特

赫维刚

比尔基特·皮里奥

萨比尼专用贝尔格·基罗斯

萨比尼·夏尔

达基·伊里斯（联邦已）

安娜玛丽·布什

会有所变化呢。

家弓：因为任务里加入了许多和过关没有直接关系的特殊剧情，其中也不乏达成条件非常困难的，如果和朋友一起玩的话，就尝试挑战一下吧。

——有只能在协力游戏时才能玩的特殊剧情吗？

家弓：没有的，请大家放心。

——下面来谈谈为什么要以3架机作为一个小队吧？

广野：《高达》作品中，以3机作为一个小队的组合有很多，可以说是为了向这个默认设定致敬吧。

——原来是为了再现原作呀。

广野：没错，比如以3架大魔来组成黑色三连星组合一定很有趣。另外游戏收录多达300架以上的机体，是《高达》动作游戏史上最多的，所以机体的组合可说多种多样，各位《高达》粉丝大可放心。

——话说回来，这次游戏的模式为什么分成两部分？

广野：正确来说应该是游戏的玩法，而不是模式。在宇宙世纪的篇章里，可使用原创角色进行游戏，而在《机动战士高达SEED》和《机动战士高达00》的篇章里，则要使用原作的角色游戏。想体验育成角色乐趣并且经常玩动作游戏的玩家可以玩宇宙世纪，而对动作游戏苦手的玩家则推荐玩《SEED》和《00》。当然，可以选择喜欢的作品进行游戏是本作的特色之一。

——原来如此，最后请三位对在热切期待本作发售的玩家说句话吧。

家弓：本作的协力游戏非常有趣，请有条件的玩家务必要试试看。

八木：复数地图使战斗的场面更加宏伟，请大家一定仔细品味实时任务带来的新变化。

广野：除了这次的介绍之外，游戏还有很多要素是没有公布的哦，敬请期待后续报道。



掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：六段音速(levelup.cn)

硬件

《潜龙谍影 和平行者》特别版PSP主机公布

上一款掌机版《潜龙谍影》在日本发售时，索尼为其推出了特制的PSP主机。现在作为系列正统续作的《潜龙谍影 和平行者》即将上市，又到该出限定版套装的时候了。

根据日本方面提供的消息，3月18日《和平行者》登陆日本时，会有一个特别的丛林迷彩版PSP-3000型主机的同捆套装一同上市。此外，这个套装会附带一个可以装主机的布袋、一块可以用来擦屏幕的布和一根可以用来栓在PSP上的绳子。当然，还包括一张UMD版的《和平行者》。

这个同捆套装的售价是2万6980日元。另外似乎还有一个限定数量的限定版，除了迷彩PSP外还会附带限量的PSP支架、狗牌和画册等内容。更多详细内容请等待官方的进一步更新。



软件

《皇牌空战》新作回归PS系主机

NBGI的ACE计划再度回归PlayStation系主机。今年夏天，系列最新作《皇牌空战 联合突袭》将把空中搏击的战火带到伦敦、旧金山和东京的上空。

作为“《皇牌空战》系列”在掌机上的第二款续作，《联合突袭》将由系列以往的虚拟世界转变为以现实世界为背景的设定，玩家这一次将有机会驾驶战机在全世界各地的大城市上空鏖战。本作新引入了“强化战斗视点”系统以增强游戏的刺激程度和爽快感。其他新要素还包括复合战略性AI，据说该系统可以根据玩家做出的选择决定任务的发展方式。





除了以故事为核心的单机战役模式外，本作也支持最多8人的无线联机对战或4人上限的合作任务模式。另外，与过去的所有《皇牌空战》作品一样，《联合突袭》也会有数量庞大的各类机体和配件可供收集。

事件

朝日新闻否认“误解”岩田聪关于新NDS的发言

今年1月初，日本最有影响力的报纸《朝日新闻》报道表示，任天堂社长岩田聪在接受采访时透露，NDS的后继者将会具备更强的图形机能并支持动作感应，这一发言立刻再次掀起了外界针对新主机规格的猜测。然而就在这篇报道被刊登之后不久，任天堂官方公开发表声明称《朝日新闻》的文章是对岩田聪讲话的“误解”。

据《朝日新闻》报道，当时岩田聪在回答记者提问时是这样说的：“（它）会拥有更高的图形机能，而且配备能够感知用户身体动作的传感器也是必须的。”任天堂美国分社公关部主管Charlie Scibetta随后向媒体表示，这些报道是对总裁发言的“误解”，并强调岩田聪“并未针对任天堂未来硬件系统的功能做出任何评论。”

不过与过去绝大部分传闻在“澄清”下不了了之不同，这一次媒体在得到官方回应后也立刻予以了回击。在给Kotaku日本的正式回函中，《朝日新闻》广报部明确表示：“文章中关于任天堂总裁岩田聪发言的引用是准确无误的。”

所以，《朝日新闻》没有误报，当然岩田社长也没有说谎。只不过，在任天堂正式公布下一代掌机（或下一款NDS）之前，我们只能把这些当作传闻。

事件

任天堂计划为NDS提供定期固件升级

在日本、美国和英国等地接连展开打击NDS游戏盗版和烧录卡贩卖的行动之后，任天堂准备进一步加强对自身产品的保护力度。根据日本经济新闻报道，任天堂正在筹备为NDSi提供定期的固件升级服务。

通过定期为主机升级固件并配合游戏卡带的防盗加密措施，任天堂希望能够改善部分地区市场上烧录卡泛滥的情况。不仅如此，任天堂也在积极与日本和欧美的主要游戏发行商展开合作，准备对今后推出的重点作品采取“重点保护”，通过软、硬件多方面的手段抑制游戏破解以及盗版的出现。

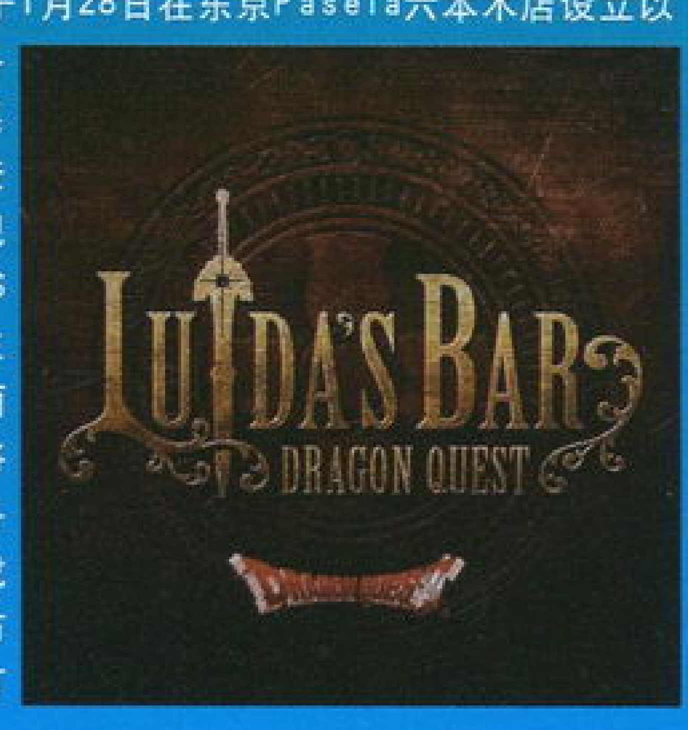
最近的统计资料显示，目前欧洲市场的NDS烧录卡普及规模正在以前所未有的速度增长着，任天堂此举很大程度上是针对这一变化展开的有针对性的策略。最后，官方还强调日后将加强对于烧录卡相关销售者的起诉和连带责任追究以期从根本上遏制NDS游戏的盗版问题。



1月12日 日本市场销量超过300万套的怪物级游戏《口袋妖怪 心金・灵银》，将于2010年3月14日正式登陆美国。与日版一样，美版也会附带一个口袋计步器。《口袋妖怪 心金・灵银》是Game Boy版《口袋妖怪 金・银》在NDS上的重制版，也是该系列在日本推出10周年的纪念作品。附带的口袋计步器不仅可以计算玩家的行走步数，还能通过累积步数获得的瓦特值来捕获精灵或寻宝，得到的精灵和道具可以传回到游戏中。

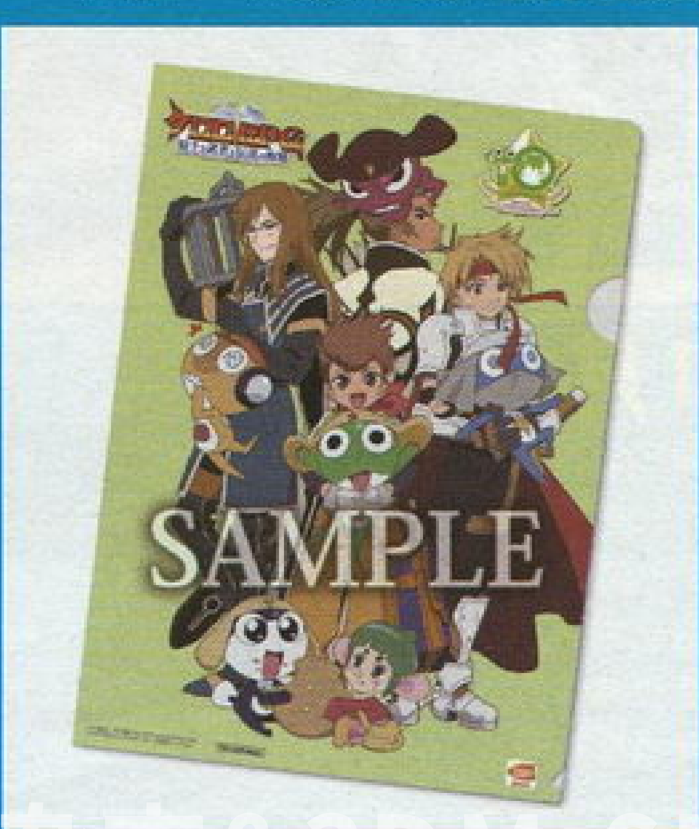


1月13日 Square Enix宣布与日本Newton公司旗下的卡拉OK连锁店Pasela进行合作，于1月28日在东京Pasela六本木店设立以“《勇者斗恶龙》系列”中登场的酒吧“LUIDA'S BAR”为主题的同名酒吧。店内将以《勇者斗恶龙》游戏风格进行布置，玩家可以在酒吧中品尝各种《DQ》主题的美食和饮料，体验身临其境的感觉。



1月13日 Square Enix日前宣布，4款NDS人气作品将于2010年3月4日加入“ULTIMATE HITS系列”阵容，价格均为2940日元。这四款NDS游戏分别是《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》、《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》、《勇者斗恶龙V 天空的新娘》和《最终幻想IV》。“ULTIMATE HITS系列”是Square Enix的廉价版系列作品，自2005年9月以来已经推出过56款作品，累计出货量达250万张。

1月14日 由《传说》小组制作，以人气动漫作品《KERORO军曹》改编而成的RPG游戏《KERORO RPG 骑士、武者和传说的海贼》将于2010年3月4日发售。本作的预约特典名为“《KERORO军曹》×《传说》超合作限定透明文件夹”，文件夹上的图案由日本首屈一指的动画公司Production I.G提供，按照声优组合将KERORO小队成员与“《传说》系列”登场角色巧妙地搭配在了一起。



事件 任天堂统治2009年12月美国游戏市场

任天堂再次称霸美国圣诞假期游戏市场，在刚刚过去的12月里，累计卖出700多万台Wii和NDS，令其他所有竞争对手望尘莫及外加无地自容。

事实上，仅仅是Wii一台主机的销量，就已经超过了PS3、X360、PSP和PS2的总和，381万台的月销量证明其实根本没有什么经济危机（对任天堂来说）。另外，NDS系列主机也继续保持着强劲势头，以331万的销量紧随其后。

对比去年同期，任天堂再次打破了自己曾经创造的记录，将圣诞假期的累计销量从500万一口气提升到了700万。今年Wii热卖的主要原因，一方面归功于新的199美元价位对购买力的刺激，另一方面也归功于满分大作《新超级马里奥兄弟Wii》的卓越表现。

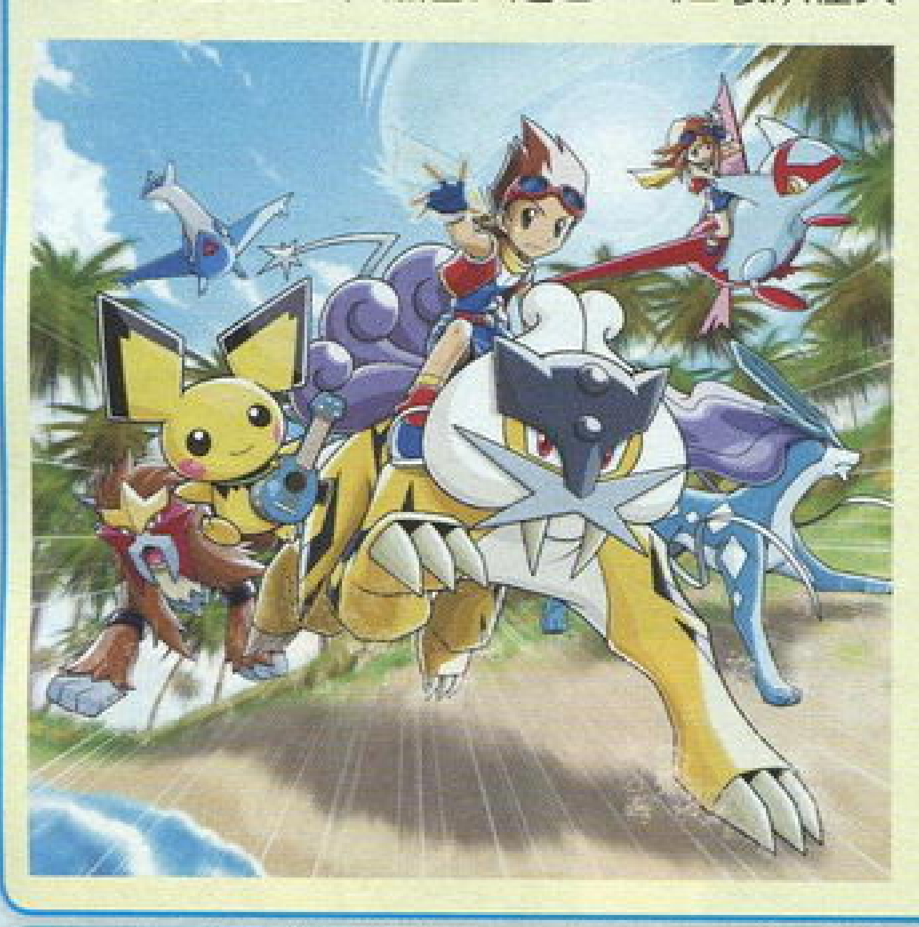
最后，索尼以微弱优势击败自己在高清领域的对手微软，PS3圣诞假期销量领先X360大约5万台。与此同时，PSP销售情况依旧疲软，PS2则继续不断下滑中，两台相加尚不足100万台，表现着实令人失望。

主机	销量	主机	销量
X360	1,310,000	Wii	3,810,000
PSP	654,700	NDS	3,310,000
PS2	333,200	PS3	1,360,000



软件 动作冒险新作《口袋妖怪突击队 光之轨迹》公布

任天堂宣布NDS动作冒险新作《口袋妖怪突击队 光之轨迹》将于2010年3月6日发售，售价4800日元。本作是继《口袋妖怪突击队》、《口袋妖怪突击队 融合》之后“《口袋妖怪突击队》系列”的最新作，游戏的舞台设定为沉睡着多处遗迹的“奥布里皮亚”。



在男女两位角色中玩家可以任选一人作为主人公，另一位则会成为游戏中的同伴。游戏中将有手持尤克里里琴的新皮卡秋“尤克里里琴皮秋”登场，主人公们的对手是出没在奥布里皮亚地区的神秘集团“口袋妖怪盗窃者”及其首领“红眼”。

系统方面，本作增加了名为“突击队签名”的新机能，玩家可以通过书写签名来召唤妖怪，签名的图案将随着游戏的进行不断更新。成功召唤后妖怪可以发挥对应的特殊能力。另外，本作支持最多4人协力游戏，并有专门的协力任务。游戏发售后还会陆续通过Wi-Fi提供新任务下载，任务完成后可以获得新的精灵，入手的精灵也可以传输至其他NDS《口袋妖怪》游戏（包括钻石/珍珠/白金/心金/灵银）中使用。

1月14日 角川书店日前开放了PSP新作《命运脉动 伊织的野望》的官方网站，并透露本作将于2010年发售。原作《命运脉动（FORTUNE ARTERIAL）》是August于2008年1月推出的PC平台美少女恋爱游戏，曾以出色的剧情和人设博得玩家的广泛好评。PSP版除了多了个副标题外尚未有更多详情公开，所以现在还不清楚是单纯移植还是其他形式的新作。

1月14日 NBGI宣布，预定于2月11日发售的NDS动作冒险新作《龙珠DS2 突击！红绸军》，将收录1986年发售的FC名作《龙珠 神龙之谜》原作。《龙珠 神龙之谜》曾以高难度和精彩的BGM创下100万张的销售记录，到现在为止还从未被移植过，此次玩家可以在NDS上重温这款经典作品。



1月15日 Cyber Front宣布，PSP平台恋爱冒险游戏《五月恋爱物语》将于2010年3月25日发售，通常版售价5040日元，限定版售价为7140日元。本作是原Kid社在PS2上推出的《My Merry May》和《My Merry Maybe》两款作品的合集作品，并在原作基础上加入了新剧情。游戏人设是“《秋之回忆》系列”人气画师兴水隆之，脚本则出自因《428 被封锁的涩谷》而闻名的Q'tron。



1月16日 Capcom日前公布了一款“《洛克人》系列”的合集作品，游戏名为《洛克人ZERO合集》，预定在2010年4月22日登陆NDS，售价4090日元。“《洛克人ZERO》系列”自2002年在GBA上诞生起就一直备受玩家欢迎，本作则是一款收录系列4款游戏的合集，包括《洛克人ZERO》、《洛克人ZERO2》、《洛克人ZERO3》和《洛克人ZERO4》。



1月18日 预定2010年4月1日发售PSP游戏《一骑当千 十字冲击》，其限定版“新限定爆裂包”中最重要的特典，Q版关羽PVC模型日前正式亮相。《一骑当千 十字冲击》是以人气动漫作品《一骑当千》为题材开发的2D动作游戏，将在前两作的基础上增加新角色、新斗气必杀技、新装束破坏等各种追加要素，可操作角色达22人，支持2人同时协力游戏。



1月19日 Atlus宣布，原计划于3月4日发售的NDS迷宫探索RPG游戏《世界树的迷宫III 星海的来访者》将延期至4月1日发售。《世界树的迷宫》是一款在树海场景下探索，通过自己制作地图进行冒险的3D迷宫角色扮演游戏，本作是该系列的第三弹，将加入海上都市等众多新元素。

1月19日 继与知名餐饮连锁店“饺子王将”展开合作后，Spike这一次又瞄准了饮料市场。预定于2010年2月25日发售的PSP游戏《喧哗番长4 一年战争》，将与日本朝日公司进行合作，玩家在游戏中会看到带有朝日标志的自动贩卖机并可以购买各种饮料在游戏中使用，其中还包括近期推出的“十六茶”。

事件

游戏开发者会议年度游戏大奖提名公布

第10届游戏开发者会议（GDC）游戏开发者选择奖（GDCA）的全部提名作品名单日前正式公布。《神秘海域2》和《刺客信条II》成为年度最大夺冠热门，《塞尔达传说 灵魂轨道》和NDS上的首款《横行霸道》双双入选年度最佳掌机游戏候选名单。

目前最有希望在这场每年于美国旧金山举办的游戏奥斯卡颁奖活动上满载而归的，就是顽皮狗的PS3游戏《神秘海域2 纵横贼道》。到目前为止本作已获得7个奖项的提名，其中包括最佳游戏设计、最佳视效、最佳技术运用和年度游戏等。掌机方面，Rockstar的《横行霸道 唐人街战争》和任天堂的年末大作《塞尔达传说 灵魂轨道》，都是2009年度最佳掌机游戏的有力竞争者。无论如何，最终的赢家会在3月11日产生，让我们拭目以待。





Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

投石问路

2007年《王国之心》的两个掌机版新作在TGS同时公开，一个给了PSP，另一个给了NDS，《王国之心3》也公布了一段概念影像，但未公布平台。当时笔者假设过这么一种可能性：业界局势迷茫，SE拿捏不准应该站在哪个阵营，所以将《DQ》给了任天堂，《FF》给了索尼，而《KH》应该给谁却无论如何也拿不定主意，所以先做两个掌机版探探路。如果NDS版销量更高，家用机版就给Wii，如果PSP版更好卖，就把《KH》给PS3。《王国之心3》的平台归属至今没有公布，证明这种推想不是没有可能。

《DQ》一向质朴，对画面没什么要求，交给任天堂比较合理；《FF》没有华丽的画面玩家肯定不买帐，所以必须给PS3。而《王国之心》却是介于二者之间，它对画面的要求没《FF》那么高，而且有迪斯尼的角色可以吸引低龄玩家，



看来挺适合任天堂的主机。但该系列也同样追求视觉与演出效果，而且该系列的玩家中，《FF》迷占很大比例，所以正统续作在PS3上推出也合情合理，如此也可提高游戏的整体制作水平。另外一个理由是野村哲也明显偏向索尼，由他掌管的《王国之心》当然不能少了PS3的份。当然，SE也可以效仿掌机，在Wii和PS3上分别推出不同的《王国之心》。不过家用机游戏的开发规模不是掌机能比拟的，SE的人力资源有限，而且野村哲也还有《最终幻想Versus XⅢ》要做，估计腾不出时间再去做两个家用机的《王国之心》。用PSP和NDS版的销量比例可以大概推算其家用机版的情况，Wii与PS3的之间的关系正如NDS之于PSP。

《王国之心 梦中诞生》首发两日销量44.6万，几乎是去年《王国之心 358/2天》的两倍，大约相当于其最终销量。看来玩家已经用自己的钱包投了票，比起在玩法上耍花样，玩家更希望看到画面漂亮华丽的《KH》。本系列有不少女性粉丝，这次他们也用实际行动为《KH》的未来方向投了一票。PSP的当周销量达14.6万台，比NDS三个机型加起来还要高5万台。

如果以掌机版的销量决定《王国之心3》的去向，根据如今的数据SE已经可以做出《王国之心3》登陆PS3的决定.目前还有一个问题是海外的销量数字。“《王国之心》系列”在欧美的销量远高于日本，当年一代的美版销量甚至高于《最终幻想X》。《王国之心 358/2天》在美国已经销售了近百万套，以PSP目前在美国半死不活的处境，《王国之心 梦中诞生》的美版销量达到百万的可能性微乎其微。不过在美国PSP版的销量对PS3版没有任何参考价值，目前美国的PS3软件销售非常活跃，与死气沉沉的PSP形成鲜明对比。而NDS的绝大多数游戏销量都比Wii版高出一大截。

从两个《王国之心》的销量比例，SE应该可以得到更多的启示。几年来SE在NDS上推出了多个《FF》重制版与外传，还有《超时空之钥》、《圣剑传说》、《沙加2》等大量冷饭，虽说销量尚可，但跌势明显。如果将此类游戏全线转移给PSP，也许销量反而更高。SE这几年做的PSP游戏销量都不差，就是数量太少，《最终幻想周年纪念版》最后都卖掉了40万，SE却还在把自己的冷饭栓在NDS上不放，守着已普遍跌到十几万套的销量。如果SE仍然需要用掌机的冷饭赚点奶粉钱，不妨考虑也在PSP上多炒几盆冷饭。比起需要马赛克化的NDS，将SE的PS2经典直接移到PSP也许会更简单一些。

不再有梦



Darkbaby

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

在那个网络尚未普及的时代，延安西路中图音像唱片公司日文图书部成为了上海一批早期核心游戏玩家的圣地，每周末到货的《FAMI通》（当时还叫《FAMICOM通信》）和《电击》等日文游戏杂志成为了他们接触游戏世界的精神食粮。在那个月薪不足千元的年代，横跨大半个上海市区并花费七八十元购买一本当周新刊成为了笔者数年间雷打不动的周末娱乐活动。不得不承认，在那个青涩的年月里，Square在心目中的地位要远远胜过任天堂，意气风发的Square当时在媒体的曝光率确实远非其他厂商可以比拟，该社那些刻意追求唯美化的游戏画面在全彩杂志版面上格外养眼。从SFC中期以后，Square每发表一款新游戏都能让人心跳加速，其孜孜追求的高品质影像更一度造成了"硬件机能无限"的错觉。

永远也忘不了那个数九寒冬的清晨，早早赶到中图的笔者亲眼目睹着刚从机场送达的周刊《FAMI通》摆上货架并捷足先得，杂志封面上赫然醒目标记的"《FFⅦ》堂堂登场"标题顿时让人感到热血沸腾。随即匆忙赶到最近的公用电话亭，一连打了十来个电话向一干同好们通报佳音。两位收费阿姨看到某位青年虽然冷得连电话听筒几乎也握不住，但嘴巴里却还反复唠叨着Square和《FFⅦ》等奇怪字眼，不禁都流露出惊异的眼神。所有的同好没有任何一个人询问过《FFⅦ》归属的硬件平台，在当时大多数游戏玩家的心目中，Square游戏完全和任天堂的硬件平台划上了等号。直到坐上了返程的公交车，在座位上仔细翻阅杂志，才发现TV游戏业的历史已经翻过重要的一页，不禁怅然若失。不过即便对任天堂系主机有着深厚的感情，但对于我们这些怀有赤子之心的玩家来说，游戏才是最重要的选择因素。笔者次日即购入了PS主机，随后RPG同好们也陆续为了《FFⅦ》而取舍了自己的次世代主机……

更难以忘怀《FFⅦ》D版在国内推出当日的情景，在南市区老西门一家门面偏狭的电玩店内外拥挤着上百位翘首等待的玩家，临街的玻璃柜台也被推拥的人群挤碎而几乎酿成流血事件，首日到达的D盘单张售价居然高达120元，平日里习惯于和老板们锱铢必较的玩家们却已顾不得讨价还价，各自付钱取盘各奔归程。笔者兴冲冲赶回家通宵夜战，当玩到B盘中期却发生了无法回避的死机现象。次日一大清早又急匆匆赶去换盘，却见到铁将军把门的电玩店门口已经等候着十来位前来换盘的玩家。

最近闲来整理了一下NDS主机内常驻的游戏目录，Square Enix出品的游戏所占比例不到两成，几乎清一色的"《DQ》系列"，而《FF》标题的游戏则为零。SE时下对于《FF》这个招牌的呵护度显然远不如《DQ》，在各大游戏平台上不厌其烦地反复翻炒，其中尤以《FFⅠ+Ⅱ》最甚，算上新近发表的iPhone版已经复刻了八次之多。为了尽可能地榨取剩余商品价值，SE还频繁开发了大量品质低下的支系作品，诸如所谓针对NDS核心层低幼玩家开发的《FF外传 光之四战士》和《陆行鸟的魔法绘本》这类不知所云的游戏遭遇销量滑铁卢，完全就在情理之中。撇开在PSP平台发售的《CCFFⅦ》等几款外传类作品不谈，SE在NDS上发售的几款《FF》正统系列复刻作品的用心程度显然远不及同期"《DQ》系列"的重制，那些外包代工的游戏很难谈得上"诚意"二字！

笔者一度也深信NDS平庸的硬件机能影响了SE的发挥，然而后起之秀Level-5的作为完全改变了我看法。同样是针对NDS的核心用户群体，日野晃博的市场理解力显然要明显胜过S-E的拍肩社长和田一大筹。Level-5近年来在NDS上推出的《雷顿教授》和《闪电十一人》等畅销游戏让人们意识到NDS的主流消费层并非仅仅是低幼儿童，而低龄玩家所需要的游戏也绝非毫无内涵的弱智蒙混之作。当一些第三方大手将开发掌机游戏视为不登大雅之堂的应景之举时，Level-5却采取了粗菜精作的经营策略全力而为，《二之国》这样的大制作更是充分表现了诚意和野心。SE和Level-5是所有日本第三方中在NDS获益最丰厚的两家，不过前者是依靠昔日耀眼光辉啃老本，后者则是凭借着诚意和创意硬生生打下一片大好江山，其未来前途不可限量。同样的一个硬件平台，让笔者几乎完全淡忘了SE和那个曾经钟爱的"《FF》系列"，而对于那个曾经非常轻视的Level-5却另眼相看，其间因果实在值得回味深思。

长江后浪推前浪，或许在不久的将来，年轻一代的玩家们会像笔者曾经钟爱Square和"《FF》系列"那样的狂热追捧Level-5的诚意作品，实属大幸。

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKING TOP 10

栏目主持：雷伊

《王国之心 梦中诞生》以约46万套的首周销量名列历代PSP游戏首周销量排名的第5位，这个成绩虽然比其前辈《异说 最终幻想》（首周50万3723套）和《危机之源 最终幻想Ⅶ》（首周47万152套）要略差，但由于《梦中诞生》是周六发售（其余两作为周四发售），因此其首周销量其实只统计了两天。由于厂商在出货方面比较保守，因此游戏至今仍然处于缺货状态，在Amazon等购物网站上也是人一批出一批，非常抢手。

软件销量（日本） 2010年1月4日～2010年1月10日

1 王国之心 梦中诞生 PSP new

キングダム ハーツ バース バイ スリープ

Square Enix	RPG	2010年1月9日	6090日元

本周销量 45万6453套　累计销量 45万6453套

首次采用了三位主人公的本作从三条路线展开，每条路线的游戏时间大约在15小时左右，并且绝大部分迷宫都不会重复，玩家可以体验到三种不同的冒险乐趣。而除了爽快的战斗外，游戏中还有着迷你游戏以及大富翁模式供玩家体验，内容极为丰富。



2 朋友聚会 NDS ↓

トモダチコレクション

Nintendo	ETC	2009年6月18日	3800日元

本周销量 9万8717套　累计销量 259万3874套

3 塞尔达传说 大地的汽笛 NDS new

ゼルダの伝説 大地の汽笛

Nintendo	A・RPG	2009年12月23日	4800日元

本周销量 4万8188套　累计销量 49万7629套

相比于前作《幻影沙漏》因初次登陆NDS所表现出的革新和创意，这次的《大地的汽笛》更多的是对前作的延续和继承，带给大家的新鲜感的确要大打折扣，虽然也有火车、双人冒险、利用麦克风的新道具等亮点，但能否达到前作90万套的销售成绩还要打个问号。



4 口袋妖怪 心金·灵银 NDS ↓

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

Nintendo	RPG	2009年9月12日	4800日元

本周销量 4万3953套　累计销量 350万9865套

5 怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版） PSP new

モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)

Capcom	ACT	2009年12月24日	2100日元

本周销量 3万1326套　累计销量 11万7604套

6 梦幻之星 携带版2 PSP →

ファンタシースターポータブル2

SEGA	RPG	2009年12月3日	5040日元

本周销量 2万8404套　累计销量 51万6647套

7 雷电十一人2 威胁的侵略者 NDS ↓

イナズマイレブン2～脅威の侵略者～

Level-5	RPG	2009年10月1日	4980日元

本周销量 1万6316套　累计销量 102万6923套

8 世界足球 胜利十一人2010 PSP ↑

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010

Konami	SPG	2009年12月10日	4980日元

本周销量 1万5589套　累计销量 16万1333套

9 勇者斗恶龙IX 星空的守望者 NDS ↑

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

Square Enix	RPG	2009年7月11日	5980日元

本周销量 1万2430套　累计销量 413万4822套

10 雷顿教授与魔神之笛 NDS ↓

レイトン教授と魔神の笛

Level-5	AVG	2009年11月26日	5040日元

本周销量 1万1695套　累计销量 60万7545套

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）2010年1月4日～2010年1月10日

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
PSP	14万9155台	14万9155台	1361万3550台
NDSi	10万6645台	10万6645台	513万3241台
NDSL	8370台	8370台	1791万7437台（2436万6643台）
PSP go	3013台	3013台	8万1592台



排名	游戏名	机种	英文名	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	塞尔达传说 灵魂轨道	NDS	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo / A・RPG / 2009年12月7日	3万885套	71万2344套
2	马里奥和路易RPG3	NDS	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo / A・RPG / 2009年9月14日	2万6826套	137万4968套
3	新超级马里奥兄弟	NDS	New Super Mario Bros	Nintendo / ACT / 2006年5月15日	2万5221套	803万4963套
4	马里奥赛车DS	NDS	Mario Kart DS	Nintendo / RAC / 2005年11月15日	2万1068套	679万6494套
5	创意涂鸦	NDS	Scribblenauts	Warner Bros. / ACT / 2009年9月15日	1万9228套	76万1448套
6	马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	NDS	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA / SPG / 2009年10月13日	1万8984套	82万8668套
7	超级马里奥64DS	NDS	Super Mario 64 DS	Nintendo / ACT / 2004年11月20日	1万2431套	408万2803套
8	成交不成交	NDS	Deal or No Deal	Destination / ETC / 2007年7月23日	1万2374套	75万4084套
9	口袋妖怪 白金	NDS	Pokemon Platinum Version	Nintendo / RPG / 2009年3月22日	1万1256套	244万8421套
10	任天狗	NDS	Nintendogs	Nintendo / SLG / 2005年8月23日	1万868套	938万2129套

掌中的《塞尔达传说》

作为任天堂的老牌游戏系列，《塞尔达传说》的每次出手都能给我们带来惊喜和满足。最近《大地的汽笛》（灵魂轨道）人气正鼎沸，而传说中的Wii版新作也已经是蓄势待发就等正式公布，各位“小绿人”粉丝可有福了。《塞尔达传说》可以说是掌机平台的常客了，下面我们就来看看历代掌机版的《塞尔达》在日本地区的销售情况。

游戏名	机种	发售日	首周销量	累计销量
塞尔达传说 梦见岛	GB	1993年6月6日	不详	约54万套
塞尔达传说 梦见岛DX	GBC	1998年12月12日	4万9513套	31万4309套
塞尔达传说 不可思议的果实 大地之章	GBC	2001年2月27日	19万1802套	37万2693套
塞尔达传说 不可思议的果实 时空之章	GBC	2001年2月27日	19万29套	37万3361套
塞尔达传说 众神的三角力量&四支剑	GBA	2003年3月14日	8万4107套	29万4367套
塞尔达传说 神奇的小人帽	GBA	2004年11月4日	9万2882套	23万5400套
塞尔达传说 幻影沙漏	NDS	2007年6月23日	28万8282套	90万2386套
塞尔达传说 大地的汽笛	NDS	2009年12月23日	32万940套	—

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW



《王国之心 梦中诞生》以出色的表现获得了满分评价，说实话，PSP游戏能做到这个份上实在是足以让人脱帽了。而游戏中还有着333MHz以及32BIT模式的选项，开启之后能够更加充分体验到它的精彩。截止到本辑截稿这款游戏还没有被破解，希望真心喜欢这个系列的玩家能够勇敢地掏出自己的钱包并把UMD版带回家，绝对能值回票价。

王国之心 梦中诞生



本作是由迪士尼和Square Enix共同打造的“《王国之心》系列”最新作，来自迪士尼的众多人气角色会在游戏中相继登场。



本作没有辜负大家的期待，无论是游戏系统、音乐画面还是剧情安排都达到了相当高的水准。本作的战斗系统在系列前几作的基础上进行了强化，加入了许多新东西，各种丰富有趣的能力使战斗打起来刺激爽快。游戏的打击感和操作手感都很不错，战斗视角上基本也没有什么问题。冒险地图比起二代要稍微偏小一点，路线一目了然，玩家在游戏中很少会出现迷路的情况。本作有着相当丰富的可挖掘要素，通关之后还有很多内容等待着玩家。若实在要说本作的缺点，那就是不少玩家反映的读盘速度稍稍慢了一点吧。 **10**

雷伊 完全没有辜负心中的期待，战斗系统史上最爽快，而画面水平相比PS2也已经不遑多让，剧情交代让人泪流满面，有种把系列前几作再找来玩一遍的冲动。 **10**

胧月 画面比起PS2版毫不逊色，主线流程和深度要素都非常耐玩，动作要素充分且战斗富有挑战性。将PSP的处理速度调到333MHz可更流畅享受本作。 **10**

■キングダム ハーツ Birth by Sleep■UMD■Square Enix■RPG
■2010年1月9日■1～6人■无对应周边

战地双雄 第40日



剧情承接原作展开，地点设定在遭受灾难侵袭的大都市，Salem和Rios两名佣兵战士需要在有限时间内解开所有疑团，以破坏神秘军队“从毁灭中建立新帝国”的阴谋。



本作给人的第一印象就是画面在烟雾效果、光影处理上非常优秀，这大大超出了原先的期望水平。游戏最大的亮点就是指令系统，可以随时给同伴下达留守、攻击等指令，这使得战斗过程更加具有策略性，NPC不至于不顾一切地一头扎进敌人堆里。不过NPC的智商还是有待提高，偶然性的见死不救、不避让从天而降的炸弹让人抓狂，还有游戏中时不时出现的其他小BUG也让人着实无奈。单人模式的难度不高，双人联机乐趣满点，其中的盾牌设定是游戏另一亮点，可以一个防御一个开火，两人协力过关为游戏增添了不少趣味和欢乐。



LIKY 如今这样类型的游戏已经很珍贵了，而本作各方面素质都很不错，玩起来很爽快，不过流程有些偏短，BOSS也略显单调。 **8**

乌冬 画面的表现非常出色，即使是俯瞰视角也能感到明显的层次感，还有较丰富的武器也是游戏的一大看点，惟一有点不满的是子弹效果做得太卡通，不太符合本作的硬派风格。



■Army of Two：The 40th Day■UMD■EA Games■STG
■2009年1月12日■1～2人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

角斗士 斗士起源



本作是PS2平台游戏《角斗士 自由之路》的续作，玩家在游戏中需要扮演一名被交易到斗技场的奴隶，为了让自己获得自由而舍身战斗。

总分23
耐玩度 ★★★☆☆
暴力度 ★★★★★
爽快度 ★★★☆☆



羽纹：在前期的攻关过程中，玩家需要提升等级才能触发剧情是游戏的一大败笔，有时甚至需要反复挑战数十场战斗才能触发剧情，重复性强的游戏过程很容易让玩家产生乏味的感觉。好在游戏的战斗方面表现不俗，良好的手感、血腥的画面加上带有希腊风格的重金属音乐，使玩家很快便能融入角色，一同去体会古罗马帝国时奴隶在牢笼里血与肉的残酷战斗。令人郁闷的就是游戏后期不少敌人的战术都很无耻，往往双方对峙几分钟都很难给对方造成伤害。游戏还偏偏加入了评价系统，战斗如果拖太久过关的奖金会被扣至负数，多少影响了玩家的动力。 **7**

雷伊：虽然打着香艳的广告，但游戏非常硬派厚重，多样的装备让玩家总能找到适合自己的一种战斗方式，游戏对玩家的技术和耐力都有一定要求。 **8**

胧月：对战斗系统的熟练掌握需要一番探索，攻击有时会失去准头。在找到适合自己的战斗方式前都得面临苦战，是必须亲自操作才能体验其乐趣的游戏。 **8**

■剑斗士 グラディエータービギンズ■UMD■Acquire■ACT
■2010年1月14日■1～2人■无对应周边

战场的女武神2 高卢王立士官学校



总分27
画面 ★★★★★
战略性 ★★★★★
深度要素 ★★★★★

由《樱大战》制作小组开发的次世代战棋游戏正统续作，主人公为调查哥哥的死因就读士官学校，一边对抗反乱军，一边与学校中的优秀班级竞争。



胧月：将剧情打散到学校的各个地点由玩家自行发掘，并在游戏开始不久立刻能领会到系统的乐趣，比起前作在节奏上更为紧凑，上手度极高。几十个配角都拥有鲜明的个性和剧情，营造出热闹的学园气氛，也让人切实感觉到这些都是有血有肉的搭档。丰富的兵种和兵器开发让游戏有很强的收集要素，这些素材被均匀地打散到200个任务中，不会发生枯燥的刷怪现象。半即时战略系统很独到，玩家既要冷静地排兵布阵，也要紧张精确地操作，精心设计的各关卡有叫人欲罢不能的魔力。 **9**

洋葱：相比前作系统变得更加有趣耐玩，有很多东西需要玩家下心思去琢磨。AVG部分的内容丰富了不少，不过让人遗憾的是语音实在是少得可怜。 **9**

雷伊：虽然本作的人设、画面相比家用机版有明显退步，但系统方面却是更加完善成熟了，游戏的趣味性做得无可挑剔，非常容易沉迷。 **9**



■战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校■UMD■SEGA■S・RPG
■2010年1月21日■1～2人■无对应周边

最后之窗 深夜中的约定



总分25
解谜 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★★

《许愿屋 天使的记忆》续作，讲述海德在被红冠商会辞退后迁居洛杉矶旧公寓发生的故事。搜集各种线索并解谜的本作，是一款画面与系统均很独特的推理游戏。



胧月：剧情一如前作般优秀，画面和音乐也良好地维持了气氛，并没有明显的进化，是很中规中矩的续作。游戏内新增了便利操作指南，亲切感较之前作有所上升。就算搁置游戏一段时间对剧情有所遗忘，也能通过每章后文笔详实的小说回顾。解谜时新增的提示系统虽然体贴玩家，但同时也降低了游戏的难度。通关以后回过头来故意用吐槽来激怒对方，即使GAME OVER也会感觉非常有趣。这次新增了不少附加要素，迷你游戏在调节气氛上起到不小的作用，与严肃的正篇相得益彰。 **8**

雷伊：小说部分的加入让人感觉非常贴心，用更细致的文字去体验游戏的故事又是另一番乐趣。游戏本身的系统和玩法并没有什么进化，但依然让人满足。 **9**

洋葱：本作的系统与前作相比变化不是很大，依旧简单明了，亲切贴心的提示系统使得推理部分的难度不高。游戏在气氛渲染方面做得十分优秀。 **8**





■ラストウインドウ 真夜中の約束■卡片（1Gb）■Nintendo■AVG
■2010年1月14日■1人■无对应周边

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



小小大星球

Little Big Planet

PSP

◆SCE◆ACT◆2009年11月17日◆港版
◆1人◆268港元◆无对应周边

黄金眼评分 26

文 伊娃

游戏时间：30小时以上

剧情

作为一款动作冒险游戏，一般的玩家对于其剧情都没有太高的要求，甚至游戏过程中就干脆直接跳过了。初玩本作的前两关时，一直没有任何跟剧情有关的言语，所以一度让我以为本作根本就没有剧情，其实不然，本作的故事是从第3关开始讲述的。

游戏的剧情是以场景“人物”与布娃娃的对话展开的，玩家需要在这寥寥几句的聊天中揣测整个故事剧情的来龙去脉。不过虽然剧情薄弱，但却暗藏玄机。布娃娃跋山涉水好容易见到预言者，才得知“梦之洞穴充满了奇怪的生物和陷阱，要挑战你的身心。你能击败他们到达神秘之地吗？”话语简洁不明朗，什么是梦之洞穴？有什么样的奇怪生物？神秘之地又是什么？布娃娃从来都是倔强不服输的，哪怕历尽千辛万苦也要弄清真相。于是在经过了一轮又一轮的冒险之后，布娃娃终于结束了星球旅行，并达成了参加造物者嘉年华会的愿望。

系列原创作品

虽然相比PS3版，本作在玩法和系统上并没有什么创新之处，但是单机部分几乎完美保留了PS3版的所有要素，游戏在细节上的还原度非常高，轻松的游戏风格、俏皮的背景配音、纷繁多样的游戏内容等一样不少。玩法上，玩家依然需要操作布娃娃通过跳跃、摆荡和奔跑来收集各种素材、完成各种委托任务，不过这可是一款特别为PSP量

身打造的全新作品，游戏的关卡内容与剧情均为原创，而且游戏在谜题和关卡设计上甚至比PS3版还要出色。

游戏的目的就是收集素材、安全度过各种各样的陷阱，听起来很枯燥很单一，但是花样百出的场景以及创意十足的回旋镖、风车、天平等关卡道具会让你完全沉浸在这个多姿多彩的星球。游戏共有7大场景，每个场景都具有不同的风土人情，有金色沙漠，也有冰天雪地，还有带着浓郁中国色彩的红龙关卡，更是有再现经典电影《金刚》的冒险历程，可以看出，制作商在关卡设计上的确花费了不少心思。

关卡数量方面虽略少于PS3版，不过加上十多个附加迷你关卡，也足以保证流程了。迷你关卡的解禁也是需要花费心思的，就是寻找隐藏在关卡中的金钥匙，要想获得，操作技巧与多动脑筋必不可少。

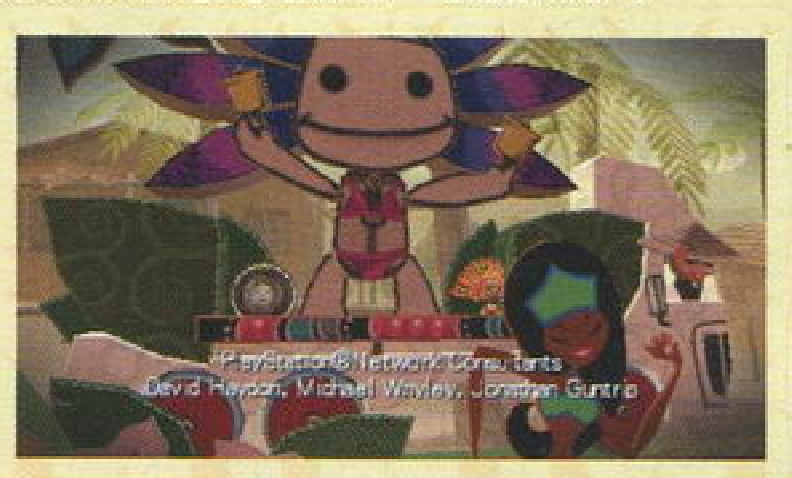


▲布娃娃死亡时贱贱的表情。

不只是要通关

如果只是想草草地将游戏通关，估计六七个小时足矣，但这款游戏的精髓其实体现在自创关卡方面。有人说，自创关卡难度太高了，弄了半天也不明白到底是怎么个创建法，其实是你没有用心观看游戏的教程视频，顺便提一下，该教程是由英国著名演员斯蒂芬·弗莱（代表作品《V字仇杀队》）担任声优演出的。只要你从头到尾将教程看一遍，保证不会让你抓破脑袋摸不透，LU论坛上就有玩家自创了好几个关卡，伊娃也饶有兴趣地下载游玩了一下，那水平不是盖的。

自由设计关卡、下载别人制作的关卡，这都是卖点之处，当然游戏设计师没那么好当，不过尝试制作自己的游戏还是很有趣的。人类拥有聪明的大脑，从来不缺乏创意，作为一名玩家何不趁此机会做一回游戏制作人呢，或许你能从中了解到游戏制作的艰辛，或许你就不会再像之前那样苛刻地评价一款游戏了。



▶最终关卡是开着自己装饰的花车进行游行展览，最后站上冠军奖台领奖。

细节存在瑕疵

PSP的小屏幕和机能会让那些玩惯PS3版的玩家感到别扭。原作中玩家能通过手柄的两个滑杆分别控制布娃娃的两只手，这样就能随意让布娃娃作出各种动作，恶搞度及自由度皆满点，可是在本作中，却只能在仅有的几个POSE间来回切换，实在遗憾。话说回来，碍于PSP小屏幕的原因，游戏中的布娃娃体型非常小，而且还不能调近视角，所以就算保留这个设定，效果也不会有多理想。

另外像布娃娃帽檐上的须须或裙摆不能随着跑动而飘荡之类的小缺憾咱也不多说了，毕竟这是款掌机游戏，如果不是PS3版原作的光辉太过耀眼，就不会有这些不是问题的问题了，称其为神作也不是不可能的事。

最大的问题

取消了多人合作模式是本作最大的遗憾，是所有玩家心中的怨念，真的不知道厂商是遇到了什么样的问题而使最初的计划最终流产。记得PS3版中某些关卡需要四个人合作才能获得道具，现在这样的惊喜在这里就完全体会不到了，现如今只能孤零零地一个人闯荡于小小大星球的世界中。

在下一作中，我的小伙伴们，你们会回来抓紧我的手，与我翱翔蓝天，环游小小大星球吗？



■我不想一个人孤独地存在。

游戏制作人齐拜年，贺卡彩画大公开

走近业界 APPROACHING INDUSTRY

又到了岁末的惯常节目，众多游戏制作人以及知名游戏作品的制作小组纷纷呈上新年祝福，感谢玩家这一年来对他们的支持。让我们仔细欣赏这些可爱的图画和致词的同时，也感谢他们带来的丰硕成果，期待来年能有更多佳作面世。

文 胧月 美编 澄香



任天堂

专务取缔役
情报开发本部长
宫本茂

◀马里奥去年在掌机和家用机平台均有登场，好评依然。宫本茂先生在贺卡上也希望玩家们能够享受多人游戏的乐趣。


任天堂
《马里奥和路易RPG3》开发小组
2010
A HAPPY NEW YEAR
大谷あきら
ばんひろゆき
Do my best!
Do your best! 毛見奈津子
野口あきら
◀让我们都做到最好。
任天堂
《动物之森》开发小组
Thank you for playing.
永らくお付き合いいただいているファンの皆さんには、
本当に「感謝」の一語しかありません。
これからも「どうぶつの森」の世界で、仲良く遊んでください!
▶"对于长久以来关照我们的玩家们，除了'感谢'二字以外实在无以回馈。从今以后也请在《动物之森》的世界里相亲相爱地生活！"

任天堂





《朋友聚会》开发小组

◀2009年的最大黑马《朋友聚会》销量已跃至200万大关，以开发小组的高桥和中川两位为首的制作人们写了大量的新年祝福，看得眼花缭乱。小编在此也提醒各位读者，享受游戏之余也别淡漠了自己的人际关系。

トモダチ100人
目指してください！
椎葉 大翼（しいば）
Daisuke SHIIBA

今年も朝市（…）
チェックして下さい♪
伊藤 明日香

今年もトモダチ
増やしましょう！
岡村 理道

今年も気になるあの人を
歌って踊らせちゃいましょう。
山崎 涼子

大好物ダンスを
頑張って見て下さい！
岡田雅幸

お部屋やアイテムたくさん
集めて楽しんでね！
山上恵理

2010年もよろしくお願いします

トモダチコレクション

トモコレ★コトコト
職業体験チケット
をもらったら…
通販の鉄人Go
岡本直子

今年も
Mii達と
遊んであげて下さい！
中川正宣

これからもトモダチコレクションを
よろしくお願いします。
昨年はお世話になりました
今年もがんばります！
高橋 龍太郎

今年も
トモコレを
よろしく
お願いします！

今年も引き続き、
トモコレを楽しんでいってね！
昔の友達や新しい友達と
会う時に持っていこう！！
海野 將範

給食のプリンあげるから
トモコレ遊び続けてください！
今年もよろしくお願いします。
よしお

コトシモ「トモコレ」
タノシンデクダサイ！！

《异色代码：R 记忆之门》开发小组



铃木理香



中垣俊一



金崎泰辅

▲《异色代码：R 记忆之门》是该小组在Wii上发表的系列新作，《最后之窗 深夜中的约定》同样素质不凡，玩过NDS版《异色代码》或《许愿屋 天使的记忆》的玩家一定要去尝试。

任天堂



任天堂



《由我制造》总导演

阿部悟郎



◀有意将日语中的“祝贺”（O ME）写成“俺”（O RE）。游戏界新贵迭起，瓦里奥大叔今年也要在巨浪的冲击下站稳脚跟。

Game Freak



《口袋妖怪 心金·灵银》开发小组

▲出品人增田先生（左上）、导演森本先生（左上二）均向玩家留言。

《口袋妖怪 金·银》在2009迎来了它的10岁生日，并再度强化为《心金·灵银》登陆NDS。我们感受着游戏技术的进步，制作了这款让老玩家也能有新鲜感的作品，请大家一定要购买！2010年，我会拿出120%的干劲！2010年会很“糟糕”哦，我是说真的。

——增田

恭贺新禧！《心金·灵银》在2009年顺利登场，我们也度过了非常繁忙的一年。我对这款作品很有自信，它所拥有的原创要素甚至会让玩家感觉不到这是一款复刻游戏，请大家一定买来玩一玩。2010年我们还会举办该游戏的全国大会！

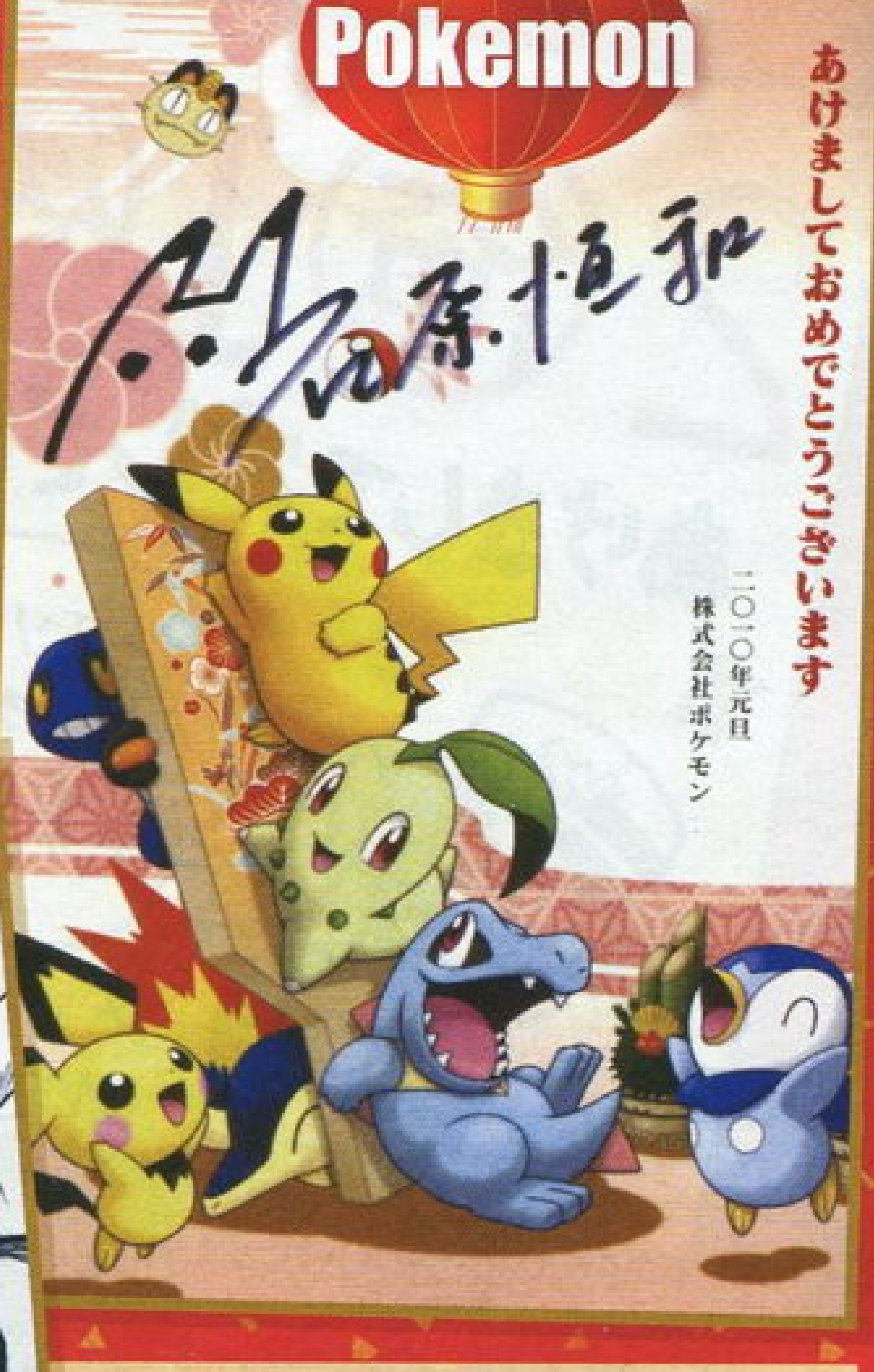
——森本

《口袋妖怪 心金·灵银》
出品人
石原恒和



2009年在NDS和Wii上都诞生了《口袋妖怪》作品，《心金·灵银》也好，刚发售不久的Wii版《口袋妖怪公园Wii》也好，都为玩家展现出全新的口袋妖怪世界，请大家一定试着玩一玩。我们也正在筹备2010年的《口袋妖怪》新作，敬请期待！

——石原



NBGI



《超级机器人学园》
出品人
寺田贵信



◀寺田先生是个擅于推陈出新的游戏制作人，不过这次的《学园》的确让人惊愕。

2009年我打出了《超级机器人学园》和《NEO》这两张不按常理的牌，值得反省的地方是，牌的枚数还不够。以NDS版《无限边境 超越》为先锋，我在2010年的作品数量会超越2009年，因此来年一定会无比繁忙。必须要鼓劲前进啊，请大家期待我的作品。

——寺田



“《传说》系列”
出品人
马场英雄

NBGI



去年诞生了不少《传说》作品，我们得以从多个角度展现该系列的魅力，在这里向一年来支持《传说》的玩家们表示感谢。2010年是系列的十五周年，为了能满足粉丝们的期待，我们对“如何让系列再次飞跃进步”做出了各种摸索尝试。从内心祝福所有《传说》粉丝们多福多乐，也祝《传说》相关的制作人员身体健康。希望2010是能让所有人都开怀无忧的一年。

——马场



《雷顿教授与魔神之笛》开发小组

Level-5

出品人 **日野晃博**
美术监督 **铃木纯**
角色设计 **长野拓造**
程序监督 **熊谷宇佑**

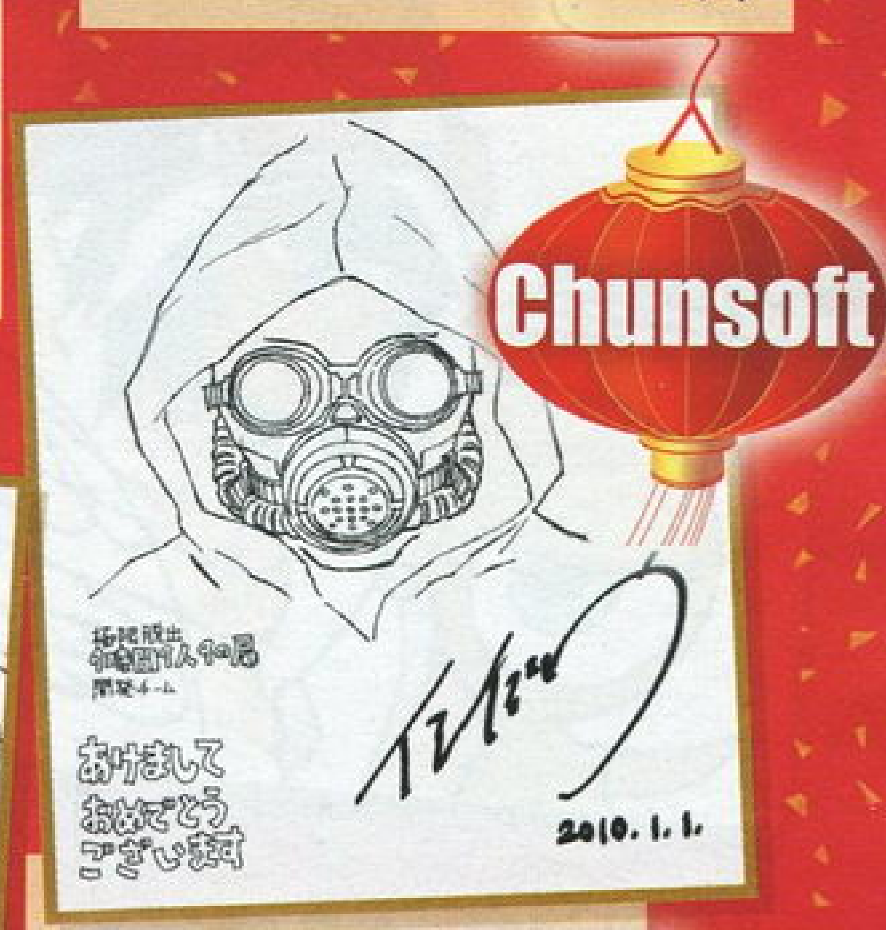
Level-5在2009年真是头也不回地一路狂奔，2010年的游戏界看起来会有大风浪，为了能乘上浪尖，我们已经做好了万全的准备。今年，Level-5也要在业界闹出一片天地。

——日野

《雷电十一人2 威胁的侵略者》导演
藤井毅宏

2009年，我的课题是“如何给《雷电十一人》搭建起能吸引更多人来玩的系统”，并和大家一起思考必杀技、思考与TV版动画的联动等，脑子里满是“雷电”一词。2010年我也希望能为更多人献上他们爱玩的作品，如果作品面世了还请各位捧场。

——藤井





《光辉圣约3 瞳》导演
水谷英之

恭贺新禧！2009年是被“光”充实的一年，果然是“光阴似箭”啊。希望我们推出的这些“光”能透射到各位的心中，让大家展露出笑容。今年我也会继续努力，这里先将光属性的笑容献给大家。

——水谷

《428 被封锁的涩谷》总监督
イシイジロウ

包括移植作品在内，我在2009年一共经手了4款游戏，忙得够呛。它们分别是PS3和PSP两个版本的《428》，NDS上的《极限脱出 9小时9个人9道门》和……啊，危险危险，差点提前暴露了。第四款作品会在2010年跟大家见面，请大家期待。

——イシイジロウ

▲继《428》和《999》之后似乎又有新作发表，贺卡图使用的最新作《999》。

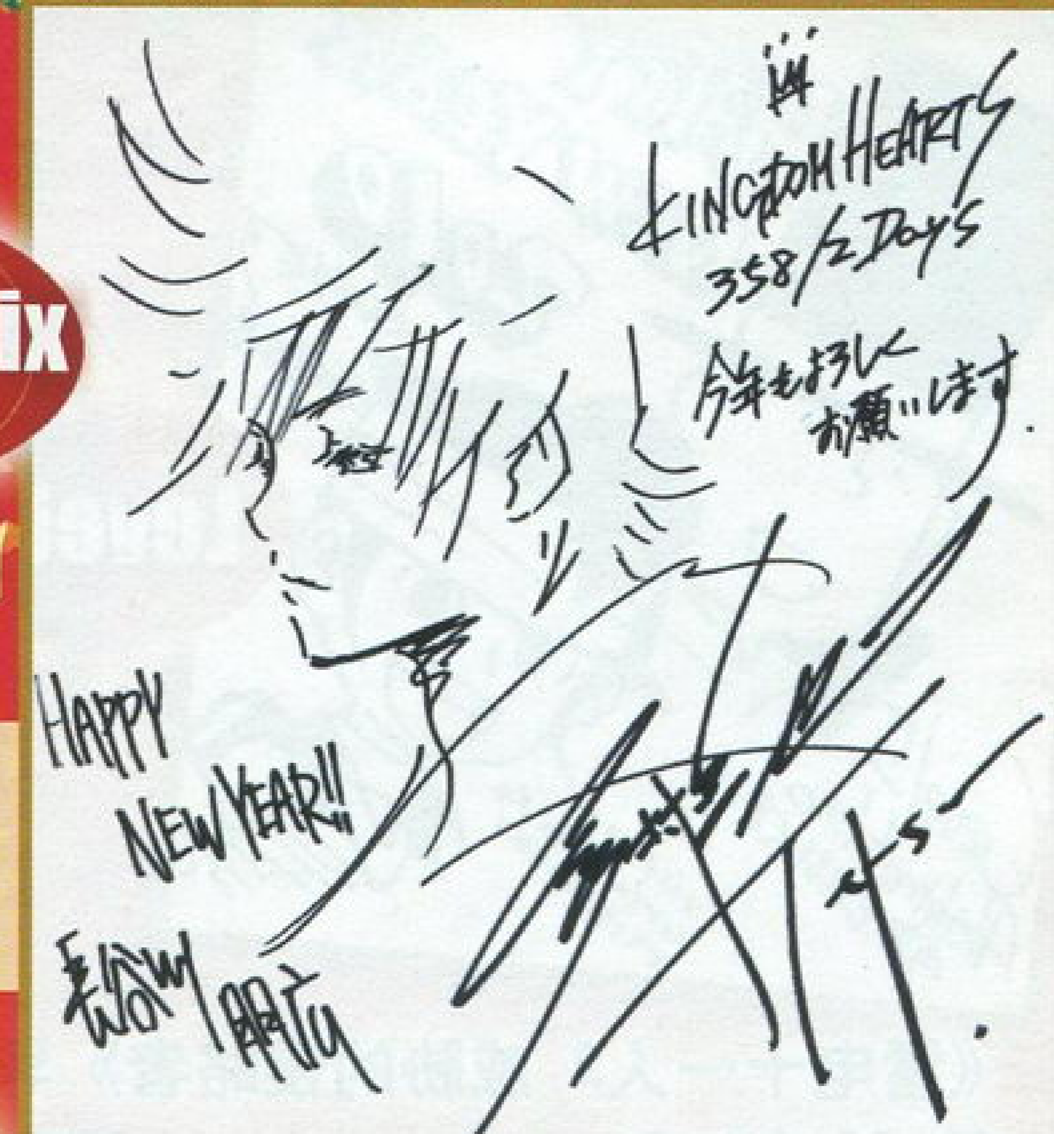
《王国之心 358/2天》制作小组



Square Enix

导演 **野村哲也**

CO监督 **长谷川朋广**



托大家的福，《王国之心》在这一年取得了优秀的销售成绩。《王国之心 梦中诞生》讲述的是系列中历史最古老的故事，请大家尝试一下本作。来年也请各位多多关照。——野村

《沙加2 秘宝传说 命运女神》开发小组



Square Enix





EX出品人 **河津秋敏**

出品人 **三浦宏之**

2009是游戏历史上的一个里程碑年，虽然并没有新的硬件和象征性的大作，但是可以感觉这一年的业界流向发生了很大改变。这种改变依旧会在2010年延续，我希望自己今后的作品受众面更广、乐趣也更深。——河津

《最终幻想 水晶编年史 水晶使者》导演

板鼻利幸

Square Enix





恭贺新禧。2010年刚刚开始，请大家务必好好玩一玩《水晶使者》。这一年我的关键词是“快乐兴奋”，和家人朋友快乐地游戏，兴奋地投入游戏制作中去。

——板鼻



《光之四战士 最终幻想外传》开发小组



出品人 浅野智也

导演 时田贵司

◀拥有FC时代韵味的传统王道故事，玩家能从转职系统中挖掘出不凡乐趣。

托各位福，去年顺利推出了《光之四战士》、《钢之炼金术师》、《七日死游戏 目》等众多新作，希望今年的工作成果也能让大家满意。

——浅野

2009年的夏季到秋季非常繁忙，我集中制作了《月之归还》、《七日死游戏 目》、《光之四战士》等作品，时间一眨眼就过去了。尽管世界经济状态和国际形势都持续动荡，来年我也要没有迷茫地制作游戏。祝大家新年幸福，明年也请多多关照。

——时田

《魔法工厂3》开发小组



2009年大家《魔法工厂3》玩得开心吗？向各位捧场的玩家致以谢意！还没有购买的玩家也请一定要用压岁钱买回来玩一玩，在新年里和朋友通信对战的感觉应该很不错。2010年还有新的挑战需要面对，第一个就是《牧场》了。今后还请多多关照。

——桥本

恭贺新禧。2009年是我被《魔法工厂3》充满的一年。托大家的福，本作得以顺利发售，我也终于安下心来。在2010年要争取新的突破，我会默默地敲打键盘，努力工作。请各位期待我的劳动！

——宫田

切って走って恋をして
ルン3は色々できるので
色々楽しんで下さい

ゲーム愛！
はしもとよしふみ

大晦日は
全ヒロインと
すごしました。
村上健一

ルーンファクトリー3

今年も畑仕事
がんばりましょう

MMV



Capcom

《怪物猎人3 tri》开发小组



出品人 **辻本良三**

音乐总监 **小见山优子**

导演&世界观监督 **藤冈要**

2009年顺利发售《怪物猎人3 tri》，并举办了第三次狩猎祭活动，过得非常充实。来年也要保持这样的势头！说句题外话，我个人因为工作忙的原因积累了不少游戏，趁着过年偷闲疯玩一下。 ——辻本

Capcom

《幽灵诡计》开发小组

导演 **巧舟**

出品人 **竹下博信**




▶"逆转之父"巧舟的原创新作，在2009年东京游戏展上公布，新颖的玩法很值得期待。

恭贺新禧。现在每天都忙得紧，没有时间悠闲地打招呼呢。《幽灵诡计》的开发终于临近最后的阎魔场……或者说修罗场……亦或者说刑场……大概就是这意思吧。今年会将新的故事带给大家，请大家一定要玩啊，拜托了。 ——巧

恭贺新禧。今年大家有没有定下年度目标呢？我们的目标当然是将最高素质的《幽灵诡计》献给大家。我和其他工作人员一起，正双倍努力地钻着最后的牛角尖。希望大家能够支持我们，请多多关照。 ——竹下





Capcom

《逆转检察官》开发小组

出品人 **江城元秀**

导演 **山崎刚**

插画岩 **元辰郎**

▲《逆转》的续作会是怎样的呢？

恭贺新禧。2009年成功发售《逆转检察官》并得到玩家们的好评，非常值得高兴。2010年我依然想献给《逆转》粉丝有趣的作品，现在还在企划阶段，敬请期待。今后还请大家继续关照"《逆转》系列"。 ——江城



《国王物语》出品人&导演
木村祥朗




▲"牛年已经过去了，今年是虎年，我的年份！"



Capcom

《大神传 小小太阳》开发小组




出品人 江城元秀
导演 松下邦臣

◀小照实在是太可爱了。

自从在东京游戏展上公开《小小太阳》后，得到了许多《大神》迷的声援，2009是值得感激的一年。2010年为了迎合本作的发售，我们一边放出最新情报，一边提升着游戏所包含的乐趣，开发小组上下都拧成一股绳，努力迈向目标。请大家一定要支持我们啊！请期待今后小照和搭档们的大活跃吧！

——江城

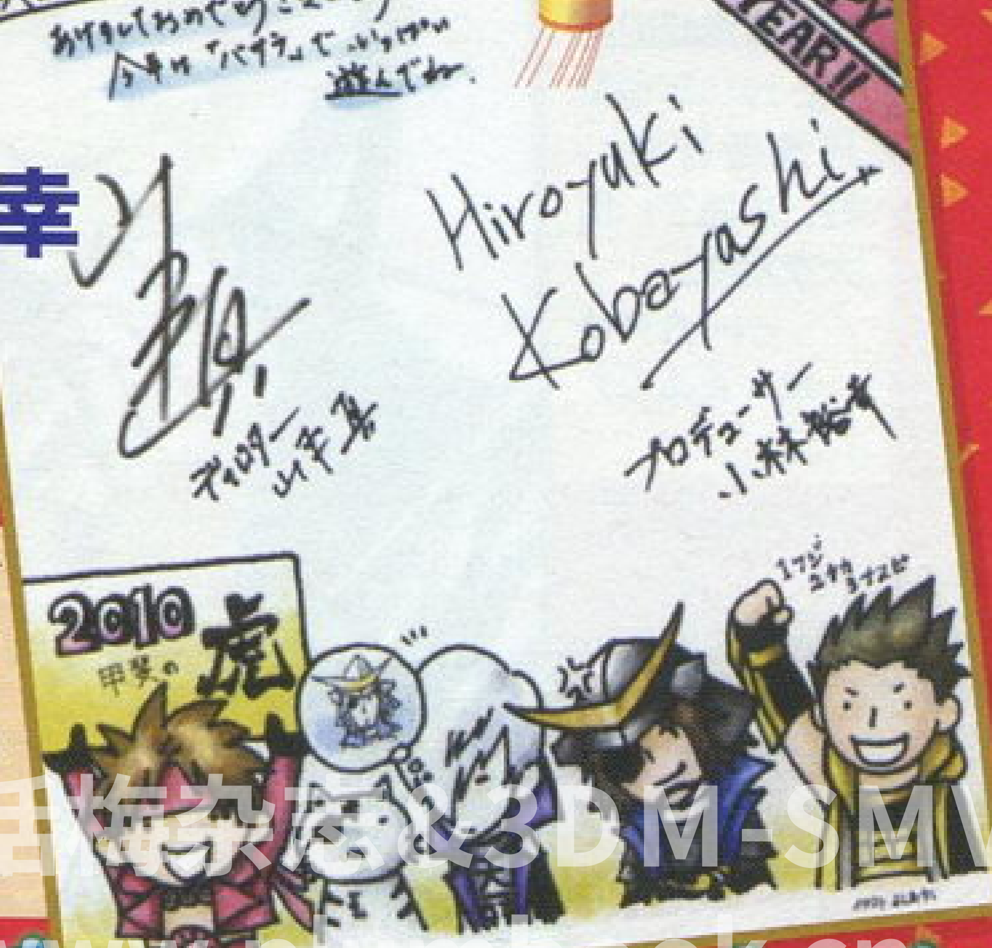
Capcom

《战国BASARA3》开发小组开发小组

出品人 小林裕幸
导演 山本真



▲"战国BASARA"的名字活跃在2009年的多个领域，新作中会有哪些新角色登场呢？



2009年是《战国BASARA》活跃的一年，从流行语大赏的"历女"到《战国BASARA》的热销，这一年充满了战国气氛。2010年，借着《战国BASARA3》的发售和TV版动画第二季的上映，我们会努力让这种战国气氛延续下去，请大家务必支持我们。

——小林





《口袋棒球12》出品人

藤冈让治

恭贺新禧。《口袋棒球》好玩吗？本作倾注了开发小组的心血，努力让大家能从棒球的成功中获得满足感。玩家们的意见推动着《口袋棒球》的前进，很值得高兴……什么？你还没有玩吗？那赶快从买了游戏的朋友那里下载了试试吧，很好玩。啥？你说我每年都是这几句台词？嗯……好蹊跷啊，莫不是时空罪犯搞的鬼！

——藤冈

Konami

《深爱》开发小组

ラブプラス
2010
A HAPPY NEW YEAR
今年も二人で
たくさん想い出作ろうね
…なんて♥

2009年我经手了《深爱》和《心跳回忆 女生版 第三个故事》两款游戏，写了大篇幅的剧本。2010年也想开发新作啊！好，加油了！请大家期待。

——内田明理（出品人）



2009 掌机大纪事

2009年的掌机游戏界好不热闹，两大现行掌机都推出了新的机型，《口袋妖怪 金·银》重制版以及《DQ IX》的发售也了却了不少玩家的夙愿……沿着时间的长廊一路走来，沿途的点点滴滴也许已经变得有些模糊，而这次的“2009掌机大纪事”就为大家勾勒出了过去的一年中掌机游戏界的大致轮廓。细细回味后也许你会发现，过去的一年中精彩的片段还真不少。

文 雷伊 美编 澄香

1月
January

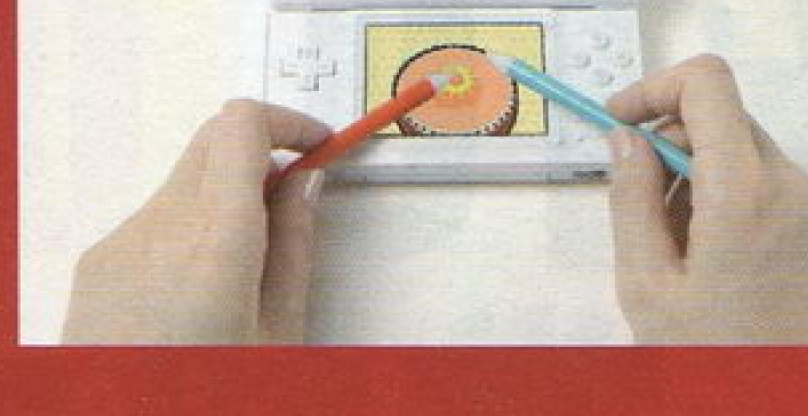
重生与谢幕

正当美国E3游戏大展宣布2009年将重新恢复以往规模、游戏业界对此一片欢呼时，欧洲方面传来消息，欧洲地区规模最大的德国莱比锡电子游戏展"Games Convention（简称GC）"2009年将停止举办。自2002年创办以来，GC的规模每年都有扩大，但发展到第8个年头却由于新游戏展会GamesCon的异军突起而面临各大游戏厂商的冷遇，最终不得不以加上"Online"后缀的形式蜕变为网游展会。可如果哪天欧洲又冒出来一个更大规模的"网游展"，GC展是不是就会彻底离开人们的视线了呢？

January

疯狂的粉丝

狂热的追星族我们都已经见怪不怪，对某个游戏厂商某个游戏系列执着到丧失理智的玩家相对来说要少了许多，以至于日本这位老兄的事迹在一时间成了不少玩家茶余饭后的谈资。事件的主人公是一位名叫池孝雄的29岁男子，原本是一名普通的运送业从业人员，令他沉迷的游戏是老牌厂商Hudson的国民级桌面游戏《桃太郎电铁》。其实他的初衷是好的，希望游戏中能加入时间上限为100年的模式，以在有限的时间内巡游日本更多的车站，但他的这个意见在先后向厂商提出11次后都没有得到采纳，以至于他气急败坏地向厂商发出"带80兆日元现金到JR高松站来，否则就寄炸弹去你们公司炸死你们！"这样的威胁短信。虽然这一切不过是虚惊一场，不过做了一辈子炸弹人的游戏老铺H氏接到这样的炸弹威胁，相信没少为此"心神不宁、夜不能寐"。



达人之复兴

"《太鼓之达人》系列"曾经在街机和PS2上都创造了骄人的佳绩，不过换汤不换药地出了几作之后，PS2后期几款作品人气大跌，就算是转战PSP也没能为系列挽回颓势。幸好NBGI悬崖勒马，转投N氏平台，配合老任目前在休闲游戏领域的号召力，一举获得了就目前的第三方厂商来说非常难得的销售成绩。1月23日，NBGI宣布NDS平台的两款《太鼓之达人DS》在日本的累计出货超过了100万套，而在此，除了Wii版之外的14款家用《太鼓》作品在日本国内的累计出货数也超过400万套。

潮涨潮落



进入次世代以来，欧洲游戏市场得到了飞速发展，而日本方面则刚好相反，迈入次世代家用机的步伐明显缓慢，而开发者所掌握的技术也很难和欧美同行平起平坐。根据2009年1月份关于英国游戏市场的统计报告显示，英国游戏市场的销售额比2008年同期增长了37%。而根据著名统计机构GfK-ChartTrack的意思，这个规模已经足够让英国超越日本，成为全球第二大游戏市场。

不过英国的好运并没有维持多久，据最新报告统计英国2009年的整体游戏市场规模相比2008年下滑了大约20%，这样一来，致使日本方面力压英国，重新夺回了第二的位置。这游戏圈的事，还真是谁都说不准。

2月 February

5000万突破

自2004年12月诞生以来，PS家族的首款掌上游戏机PSP就成为了玩家们所关注的焦点。虽然随着时间的流逝，它的画面作为掌机来说已经不再那么惊为天人，但越来越丰富的游戏阵容依然让其成为玩家们不可忽视的一个名字。2009年2月13日，SCE方面对外宣布，截止同年1月底，PSP在全球的累计出货量已经达到了5000万台。虽然这个数字不比其两位实力强悍的前辈以及竞争对手NDS，但是作为首次涉足掌机行业的新人来说也已经是个不错的成绩了。PSP的流行让不少第三方游戏厂商找到了任氏以外可以依靠的掌机平台，当然，它也没少从它那两位姐姐PS2和PS3那里抢走游戏……

小岛秀夫再获奖

以“《潜龙谍影》系列”而为大家所熟知的著名制作人小岛秀夫在游戏圈可以说是拿奖拿到手软，而下面这个奖从某种意义上来说，是对他游戏生涯的最高肯定。“游戏开发者会议”（Game Developers Conference，简称GDC）自创办以来，表彰了数位对游戏业的发展和进步做出过非凡贡献的人，并授予其游戏开发者的最高荣誉——终身成就奖，而2009年获得该奖项的人就是小岛秀夫。小岛先生是GDC历史上第五个获终身成就奖的游戏制作人，之前的四位获奖者分别是游戏业亿万富翁、“《创世纪》系列”之父理查·盖瑞特，“《文明》系列”的缔造者席德·摩尔，《模拟人生》和《孢子》等游戏的天才制作人威尔·怀特，以及任天堂的马里奥之父宫本茂。

February

3月 March

色彩战争

2009年3月，两大现行掌机均在日本方面推出了全新色彩的主机。先是PSP-3000的“嘉年华色彩系列”，分别于3月5日推出了艳光红、跃动蓝，3月19日推出了鲜亮黄和活力绿；再是任天堂的NDSi于3月20日推出了粉红、柠檬绿以及金属蓝三种新色。新色的推出一方面是厂商的一个促销手段，事实证明这的确为两台主机销量的增加做出了贡献，而另一方面，这也为玩家提供了更多种选择，掌机的外观和它所提供给玩家的游戏内容一样五彩缤纷。





100,000,000

前一个月SCE刚刚宣布PSP全球出货突破5000万台，但这个数字对于掌机业界的霸主任天堂来说，实在是有些小巫见大巫。3月12日，任天堂正式宣布截止到2009年3月6日，NDS系列掌机在全球的累计销量已经突破了1亿大关。对于这台2004年11月21日在北美首发的掌机来说，达到全球1亿台这个伟大的销量只用了4年3个月零2周，轻松创造了家用游戏机史上达成1亿台销量的最快纪录。对比一下它的两位前辈更能发现其成绩的惊人，GB系列主机用时11年零2个月才达成了1亿台销量，最终全球累计销量达1亿1800万台，而GBA系列主机的全球累计销量仅为8100万台。

业务提携

2009年3月10日，Atlus发表了与Sting在家用游戏策划、开发以及贩售方面进行业务提携的声明，Sting今后所开发的游戏都将由Atlus来进行贩售。Sting曾为玩家们奉献过《约束之地》、《尤歌朵拉同盟》等异质RPG佳作，但其公司规模大家也是有目共睹，而Atlus在核心RPG玩家中一向都有着极佳的口碑，因此这两家公司进行合作可以说是珠联璧合。而同年9月，业界另一家有着不俗开发实力的小型厂商Chunsoft也开始正式选择Spike作为发行商。随着市场竞争的日益残酷化，越来越多的小型游戏开发商都走上了寻找合作发行商进行业务提携之路。

Hexyz Force
エクシズ・フォルス

4月 April

"脱·光"社成立

闹得沸沸扬扬又具有戏剧色彩的Tecmo并购事件终于在本月尘埃落定。2009年4月1日，随着日本新财政年度的来临，"脱裤魔"（Tecmo）与"光荣"（Koei）这对情侣终于走上了红毯，手牵手组成了"脱光社"（Koei Tecmo Holdings）。Koei的历史题材、女性向作品在亚洲地区有着极强的号召力，而Tecmo的《忍者外传》、《死或生》等作品则在欧美地区颇受欢迎，因此这两家公司的联手一定程度上有着互补性。而在同年10月1日发售的来自原K·T两社的代表作《忍者外传Σ2》和《真·三国无双 联合突袭 Special》中，就已有了玩家喜闻乐见的合作。



向西部扩张

在收购Tecmo失败后，Square Enix将眼光放到了更远的西方，而其新"猎物"——英国老牌开发商Eidos相比Tecmo来说要驯服得多。4月22日，Square Enix在日本东京都召开战略说明会，正式将Eidos收纳为SE集团的完全子公司。Eidos拥有着《古墓丽影》等人气欧美向系列，而最近的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》更是被媒体评为史上最强《蝙蝠侠》游戏，因此这次收购对于SE进一步扩张欧美版图无疑是有益的。而除了SE，NBGI也开始以携手Atari的形式来加强自身在欧美的竞争力。随着欧美市场的日益扩大，越来越多的日本本土厂商开始重新审视这块肥肉，而并购欧美开发商就是他们向西部扩张的有力手段。在日本游戏界，一场"西进运动"正在悄然兴起。

力挺PSP

2009年4月28日，Namco Bandai Games美国分部举行了一场名为"2009 NAMCO BANDAI EDITOR′S DAY"的小型发表会，会上闪电公布了面向PSP平台开发的格斗游戏大作《灵魂能力 破碎的宿命》，以及PSP版的《铁拳6》，旗下两大最著名的格斗系列新作齐齐来到PSP平台，前者除了有全新原创角色登场外，更有SCE动作游戏大作《战神》中的奎托斯客串。而刚在发表会不久前，NBGI在日本方面也公布了由来自"《传说》系列"的人气角色梦幻竞斗的《对决传说》。随着PSP装机量的不断提高，曾一度远离Sony的NBGI又重新全面回归PS系阵营，而这几款游戏就是其送给PSP玩家的最好赠礼。



5月 May

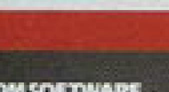
多罗10岁啦



无敌“卡哇伊”的多罗在2009年5月6日迎来了自己的10岁生日。也许你不见得玩过与其相关的游戏，但这个可爱的形象你一定不会陌生。话说这个这小家伙最近的上镜率可真是高得可以，“多罗电台”就不用说了，还老是跑到其他第三方厂商的游戏中去卖萌，比如《梦幻之星 携带版2》和《魔界战记 携带版2》等等。为了替多罗庆生，SCEJ在Sony大楼1层特别设置了一个与多罗的小屋大小和摆设风格都完全一致的实物房间，引来了不少粉丝争相观摩，并纷纷献上了自己的生日祝福与礼物。









May













From Software的骗钱计划

5月15日，From Software开设了一个神秘网站，预告届时将有新作公开，5月22日，这个神秘网站上原本紧闭着的大门终于打开了，映入我们眼帘的是一堆PSP游戏——可惜全是“赤果果”的复刻。这六款“新作”全部移植自PS2平台，分别是《装甲核心3》、《天诛3》、《装甲核心 寂静战线》、《风云新撰组 幕末传》、《天诛 红》、《装甲核心 最后的佣兵》的移植版本，其阵容之“豪华”，推出节奏之“迅速”，让人怀疑From Software是不是掌握了什么火星技术可以直接把PS2游戏“嗖”地一下转换成PSP游戏。虽然这些“冷饭”或多或少加入了一些新调味剂，但这么明目张胆的“骗钱手段”近年来可真是罕见，这分明是在向Koei和Capcom的冷饭天尊地位叫板呐。

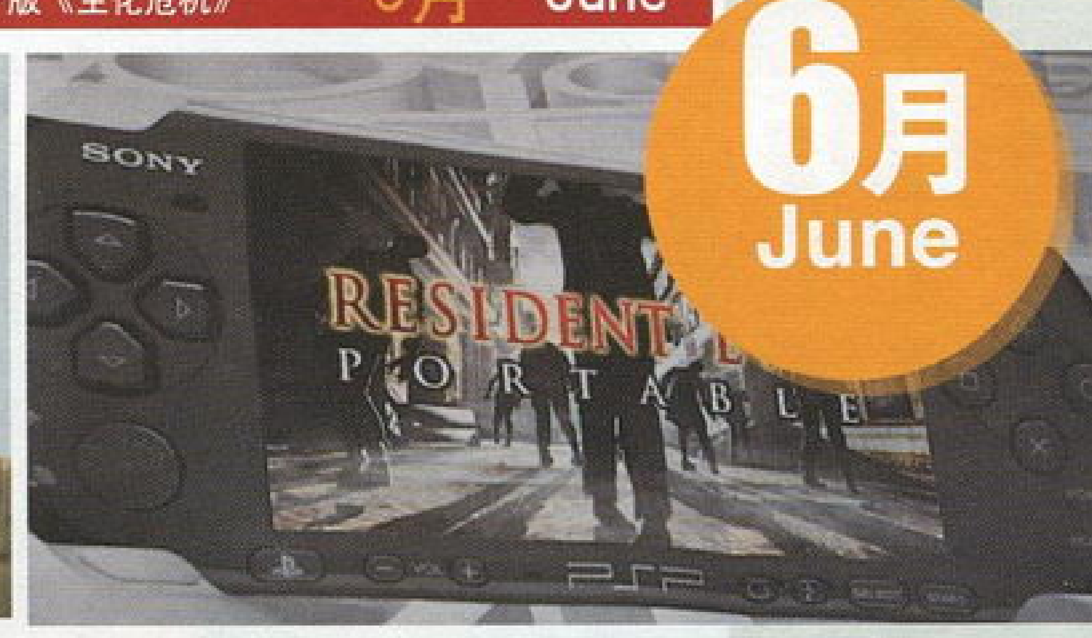


甲型H1N1肆虐

甲型HIN1的盛行在去年给各行各业以及我们的生活带来了不小的影响，而这对于游戏界来说，也同样是一个大难题。别的不说，各大游戏展会上的卫生安全问题就面临着全新的挑战，致使一些制作人员出席活动都不得不配备一个口罩。而原本计划于5月23日在大阪召开的《偶像大师》4周年庆祝大阪公演“THE IDOLM@STER 4th ANNIVERSARY PARTY SPECIAL DREAM TOUR'S!! IN OSAKA”活动，更是由于甲型HIN1问题而被迫取消并改到7月份进行替代演出。而在甲型HIN1盛行期间，我们也听到了类似某某歌手不幸感染这样的消息。虽然现在H1NI病毒不再像之前那么猖獗，但卫生安全依然是我们每个玩家、尤其是掌机玩家需要注意的——玩完掌机后记得洗手。

6月 June





保密工作最差的主机

当平井一夫在E3的索尼展前发布会上将手伸进自己的西装口袋里时，所有人——现场的、电脑显示器前的玩家都充满了期待，期待着他能将PSP家族的新成员从传闻推向现实；但当他将那位新成员从自己口袋里抽出来时，所有人都笑了，因为这位新成员的造型、特征都和一两个月前开始在网络上盛传的没有太大区别，而名字——PSP go更是和传闻的只字不差。平井社长对网络的流传也是知道的，因此在发布会上自嘲PSP go是本届E3展上保密工作做得最差的东西。幸好此届E3上索尼在PS3方面的表现很不错，一定程度掩盖了PSP go的蹩脚亮相，否则人们感觉到的一定不是平井先生的风趣而是尴尬了。

E3回归

正如同年1月主办方所宣布的那样，规模盛大、有大作试玩、有ShowGirl欣赏的E3在阔别玩家两年之后又回来了，而且就算不巧碰到了甲型HIN1这个突发因素也没有临阵改变计划，如期以玩家们所想看到的姿态盛大举行。E3的高调回归获得了各大游戏厂商的积极响应，任天堂、索尼和微软都纷纷拿出了拿手绝活，《黄金太阳DS》、《潜龙谍影 和平行者》等任、索平台的大作续作均纷纷在展会期间揭开了神秘的面纱。精心布置的大型展台、络绎不绝的试玩人群将一个活生生的E3展示在玩家们的眼前，毕竟相比前两年那封闭的、一小群人的E3，这样大型的、开放式的E3才更像是玩家们的游戏盛会。

PSP版《生化危机》

《生化危机 携带版》可以说是2009年E3展上Capcom带给广大P民的一个惊喜。尽管游戏目前只公布了一个标题，连游戏类型、画面都全然没有公开，但由于《生化》的号召力，就足以吸引万千玩家对其期待不已，每辑《掌机王SP》读者反馈的回函表上对其的期待也是高得惊人。不过自2009年6月游戏公布以来，直到现在大半年过去了都仍未公布进一步的消息，不免让人在期待之余对其的命运捏一把汗——不会到头来又和《鬼泣》一样中途夭折吧？希望老卡不要让玩家们失望。其实还是老生常谈的那句话，直接把有着联机要素的《逃出生天》移植到PSP上就绝对可以大卖，就看天尊肯不肯这么做了。

June

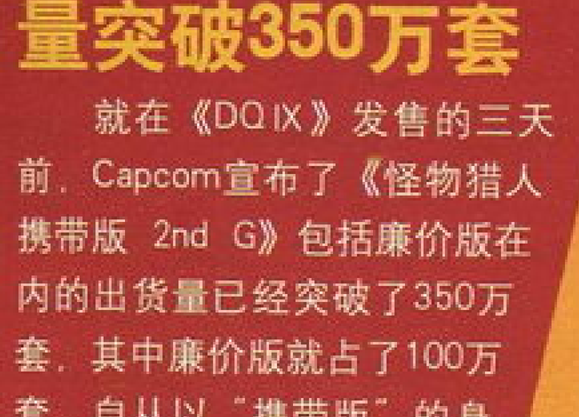


7月 July

国民RPG驾到

2009年7月11日，日本国民RPG“《勇者斗恶龙》系列”的最新正统续作《星空的守望者》在经过了漫长的制作周期和延期之后终于顺利发售，这个日子与2004年11月27日发售的前作《DQⅧ》相隔了差不多5年。国民RPG发售自然是引来万千粉丝争相抢购，发售当日，日本各大电器店和游戏店前毫无意外地排起了长队，有些大型电器店前甚至聚集了1000人以上。游戏的超高人气除了反映在排队的长龙上，也如实地反映在了销量上。游戏发售两天的累计销量达到了234万3440套，在发售的第三个礼拜销量就突破了300万套大关，目前的实际销量也已超过了415万套创造了系列新纪录，成为名副其实的日本国民级游戏。





《MHP2G》出货量突破350万套

就在《DQ IX》发售的三天前，Capcom宣布了《怪物猎人携带版 2nd G》包括廉价版在内的出货量已经突破了350万套，其中廉价版就占了100万套。自从以“携带版”的身分登陆PSP以来，《MHP》的每次出击都引起了巨大的轰动，而将当时在日本垂死的PSP一路把销量支撑到现在的近1400万的最大功劳者，也正是这个系列。《MHP》影响力之大，足以令其他PSP游戏在它面前黯然失色，以至于2009年的暑期和年末商战，Sony都再次推出了这款游戏的主机同捆版以吸引更多玩家加入狩猎的行列，美其名曰“新手猎人套装”。

苹果异军突起

7月28日，Capcom的知名大作《生化危机4》推出了iPhone版本，这是继《刺客信条》、《潜龙谍影》等作品后，iPhone迎来的又一款世界级大作。随着iPhone以惊人的普及率蔓延全球，其影响力也正变得越来越大，甚至有人已经将其视为任氏掌机的强有力对手。越来越多的游戏厂商开始瞄准了这个新兴平台，《皇牌空战》、《逆转裁判》、《最终幻想》、《横行霸道》等大作都已经或即将登陆iPhone，Square Enix、Capcom等大型厂商积极参入，就连“小胡子”坂口博信也表示自己正在着手开发面向iPhone的重要项目。虽然不可否认iPhone游戏以小打小闹的快餐式作品居多，但涓涓细流汇聚起来也足以形成掀翻巨轮的大浪，其品牌本身的影响力之巨大已是不争之事实，真难以想象如果哪天iPhone正式参入掌机界，游戏业会热闹成什么样。



8月
August

传说缔造者

进入NDS时代后的Level－5一路青云直上，凭《雷顿教授》、《雷电十一人》等多部热卖作品跻身一线第三方之列。2009年8月25日，Level－5在日本举行了2009年度的新作发布会，这次发布会以"创造传奇"为主题，旨在彰显Level－5在未来继续大展拳脚、缔造神话的决心。除了如《雷顿教授与魔神之笛》、《二之国》、《纸盒战机》等已公布作品的最新情报和宣传方针外，同厂还公布了如《幻想生活》、《神秘屋》等在内的又一波面向NDS开发的作品。而从年末《魔神之笛》继续热卖、《雷电十一人2》轻松破百万来看，Level－5这位缔造了一次又一次传说的业界幸运儿，它的传奇仍在继续。

科隆游戏展盛大召开

2009年8月19日至8月23日，欧洲地区最大的电子游戏展——科隆国际游戏展（GamesCom）在德国科隆隆重举行。由于英国市场在2009年上半年的急剧萎缩，德国也已经取代英国成为欧洲游戏市场的新领跑者。在这次展会中，SCE依然是最积极的响应者，不仅积极准备了展区，还带给了玩家们诸如薄型PS3等玩家期待已久的爆炸性新闻。当然，关于PSP的消息SCE方面也没有疏忽，不仅公布了面向欧洲发售的三款新色PSP－3000主机，同时也宣布了配合PSP go发售所展开的"minis"服务，旨在吸收iPhone游戏的成功经验，带给玩家们短小精悍又廉价的快餐式游戏。此次科隆游戏展共接待了观众24万5000人次，这一数字已经领先于东京游戏展。



9月
September



国民女友

2009年9月初，Konami原创恋爱游戏《深爱》发售，尽管一开始很多玩家都将其当作普通的美少女恋爱游戏并未给予足够的重视，但随着游戏进程的深入深爱模式全开，玩家们才开始纷纷意识到它的与众不同。利用宅男们口耳相传的力量以及厂商、游戏店到位的宣传，《深爱》瞬间升温为当时最火的游戏之一，而关于它的话题也是层出不穷，其中甚至有些让人哭笑不得，令人对宅男们的壮举佩服得五体投地。就算进入2010年，《深爱》的影响力也仍没有退散，而Konami对这次"无心插柳"席卷起的社会现象肯定已经笑得合不拢嘴了，就连大名鼎鼎的小岛秀夫也表示"应该立即制作《深爱》的续作"。

“新浪漫”15周年

“新浪漫”(Neo Romance)是对Koei旗下众多女性向游戏的总称，其中包括了《安琪莉可》、《遥远的时空中》、《金色的琴弦》等女性玩家耳熟能详的系列。在2009年9月，这个庞大的家族迎来了诞生15周年纪念，而Koei方面也是大方地为其举行了为期三天的庆祝活动。活动中不仅邀请到了游戏中那些令女性玩家们尖叫的人气男声优举办小型Live和脱口秀，也展示了一些具有纪念价值的插画。尽管近年来因Idea Factory旗下“《薄樱鬼》系列”的大行其道，Koei的女性向游戏优势不再那么明显，但相信随着2010年《金色的琴弦3》等新作的推出，Koei在女性玩家心目中的人气会再次爆棚。





梦圆金银

《口袋妖怪 金·银》也许是承载了最多掌机玩家美好回忆的游戏，因此近几年来关于其重制的请愿和传闻一直不断。2009年9月12日，玩家们一直以来的这个夙愿终于得以实现。多年前的经典以《心金·灵银》的究极强化之姿呈现在玩家眼前，而附带计步器却又不另加钱对于玩家来说也是一个绝大的吸引力。虽然游戏在推出很长一段时间内都缺货非常严重，但其首发依然声势浩大，发售头两天的累计销量就达到了140万8980套。

GAMEは、元気です。

TOKYO GAME SHOW 2009

游戏，充满活力

9月24日至27日，东京游戏展（TGS）在日本千叶幕张如期举行。此次展会任天堂依照惯例仍然没有参加，但即使少了这样当今游戏界的顶级大鳄，展会也还是引起了大量玩家和媒体的广泛关注。为期四天的展会共吸引了18万5030人次参观，比2008年减少了近一万人次。会上唱主角的仍然是SCEJ，PSP go在日本的首次亮相、PSP-3000的降价（从19800日元降为16800日元），以及丰富的游戏支持帮其赚足了话题。此次展会的主题为“游戏，充满活力”，但实际上除了掌机方面和诸如《最终幻想XIII》等极少数日式次世代大作外，展会上令玩家振奋的消息很少，也难怪一些早早地放眼全球的大牌制作人们开始觉得日本游戏界已经不再是那么回事了。



万年“潜水员”终现身

《GT赛车PSP》原本是准备在PSP发售初期就推出的SCE第一方看家作品，但我们都知道，它在PSP推出后的四年半时间里都在装尸体，直到2009年6月的E3展上，山内一典才正式将这款差不多已经被人遗忘的游戏展示在众人面前。同年10月1日，这款潜水多年的游戏终于在全球同期上市，虽然事到如今对于普通玩家来说其象征意义已经大于实际意义，虽然其实际内容就算对系列资深粉丝来说也有着不少遗憾之处，但毕竟它还是浮出了水面，而它的兄弟《GT赛车5》则仍在水底吐泡泡。

意外的续作

要说目前绝大部分PSP玩家最期待的游戏，那毫无疑问是《MHP3》，虽然以Capcom“调皮”的天性，《MHP》的正统续作花落谁家还没有定论，但至少PSP玩家还可以玩到一款《MHP》相关的游戏。在2009年10月25日召开的“怪物猎人嘉年华'09”中，Capcom意外地公布了《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》这款外传作品，其中的主角不再是豪迈的猎人，而是一只只比《多罗电台》中的自创猫猫还要可爱的艾鲁猫。用制作人的话来说，开发这款游戏完全是因为FANS想要看到以艾鲁作为主角的游戏，但其实FANS最想看到什么游戏，制作人心里一定比谁都清楚吧。

无人问津的PSP go

PSP go自从公布之日起就没少遭白眼，其纯下载的游戏提供方式就目前来说也的确是有些超前，而更重要的是，这种方式直接让硬件商和小卖店站到了对立面上，对小卖店的利润造成了极大的损害，于是欧美的游戏店纷纷揭竿而起，公然表示抵制PSP go，大有和Sony撕破脸皮的觉悟。而对于PSP go这位竞争力先天不足的对手，任天堂美国分社社长雷吉也在接受美国《华盛顿邮报》周末版采访时表示“PSP go定位非常有问题外加价格昂贵，应该不会有多少人会去购买。”



新机型的不同命运



11月，两台当红掌机先后迎来了自己的新机型——PSP go和NDSi LL在日本的发售。NDSiLL从公布到发售只相隔了短短23天，而在正式公布前日本经济新闻方面也已经向大家走漏了这个消息，虽然当时任天堂极力否认，但没过几天，真相就大白于众了。虽然两家都发售了新机型，但命运却截然不同。PSP go在日本陷入了和欧美两地相同的窘境，首批的15万台出货直到现在都只消化了2/3，而NDSi LL则继续与NDSi相同的热卖家族神话，保持着势头。PSP go的定位也许正如雷吉所言非常模糊，而NDSiLL却以大屏幕轻易抓准了老年玩家这一用户群，进一步开辟了NDS的玩家群。



《沙加》20周年

11月1日，Square Enix旗下知名RPG系列《沙加》迎来了诞生20周年纪念，厂商在日本新宿为其举行了小型纪念活动，系列的主要制作人、画师和作曲均到场进行了庆祝。相比《最终幻想》和《勇者斗恶龙》，《沙加》的周年纪念要显得低调得多，不仅游戏只象征性地推出了《沙加2 秘宝传说 命运女神》这么一款，连纪念周边也少得可怜。当年《最终幻想》、《圣剑传说》和《沙加》被并称为Square三大RPG，但如今除了《最终幻想》在SE的力捧下继续走红外，另外两位都不可避免地走上了衰退之路。在玩家口味要求越来越高、厂商预算越来越精明的今天，这也是无可奈何的事情。

12月
December

猎人，还是猎人



2009年12月3日是Play Station品牌诞生15周年的纪念日，而一年一度为了表彰那些PS系主机上热卖游戏而设置的奖项——PlayStation Awards也在日本青山迎宾馆召开。近几年PS品牌号召力不断衰退，这从PlayStation Awards的获奖名单就可以看出来，连续三年获得白金奖（日本本土销量超过100万套的游戏）的都只是“《怪物猎人携带版》系列”的作品，而2009的白金奖获奖者，是上一年度白金奖得主《MHP2G》的廉价版本，这一方面再度显示了“《MHP》系列”人气之高，另一方面也反映了PS系主机游戏的匮乏和游戏销量的低迷。为了再次刺激《MHP2G》销量，Capcom于2009年12月24日开始进一步降低其廉价版的价格，并配备了新一轮的广告继续宣传，令这款游戏重新活跃于日本每周的销量榜之上，“《MHP》系列”如今已经成为了PSP最重要的代表作，但这毕竟是一款第三方游戏，如果哪天Capcom“不乖”了，PSP就……



JUMP FESTIVAL 2010

December

由集英社筹办的JUMP FESTIVAL虽然在规模和号召力上远不及TGS，不过近几年来以Square Enix为首的日本游戏厂商对其重视程度却也相当高，而事实上，这个展会这几年也的确带给了玩家不少惊喜。比如《宵星传说》就是在该展会上首次亮相的，而SE旗下的几款大作也总喜欢在这个展会上暴最新猛料。2009年12月19日和20日，2010年度的JUMP FESTIVAL在日本千叶幕张召开，不过可惜的是这次展会和2009年的TGS一样过于平凡，除了《王国之心 梦中诞生》和《大神传》等大作的最新试玩外，缺少足够的亮点。

宅的胜利

2009年12月23日，平安夜前一天，超人气国民美少女游戏《深爱》发售了主题圣诞蛋糕，分别对应游戏中的三位女主角、分别在三家不同的蛋糕店发售，以满足不同口味的宅男给游戏中的女友赠送圣诞蛋糕的需要。蛋糕店外排起的长队不亚于游戏大作发售时的场面，三款蛋糕在开卖后不久就被热心的粉丝们迅速抢购一空。

而就在后一天的平安夜，日本另一款宅男神作《偶像大师SP》也宣布了自2009年2月19日游戏发售以来，其对应的下载内容（DLC）的下载数已经达到了100万次。游戏三个版本的累计销量不过区区20万不到，也就是说，平均下来至少每个玩家下载了5次DLC。虽然对日本宅男们的战斗力早有耳闻，但一大清早就顶着寒风去排队买蛋糕、明知DLC烧钱却硬是往火坑里跳这种精神，还是令国内的无数同好们对他们的财力和大无畏精神羡慕佩服不已。



香艳回归

年底某款游戏的公布让不少男性玩家血脉喷张，甚至更有深度入迷者疾呼：“吾小P的人生终于完整了！”从某种意义上来说这并非什么大作，但它的公布却勾起了不少男性玩家当年“美好”的回忆：阳光、沙滩、美女。小声补一句，可能还有“补丁”。说到这里大家肯定已经知道这是什么游戏了，对，《×排》新作！而如果上升到游戏业界的角度，这款香艳的游戏还有着其重要的历史意义。自从《死或生2 Hardcore》以来，“《死或生》系列”就再未在PS系主机上推出过作品，而系列原掌门人板垣伴信是出了名的倒索饭相信大家都非常清楚。不过，自从进入PS3时代后这一切似乎有所转机。早在板垣大先生还未离开Tecmo的时候，早矢仕小弟就已迫不及待地把《忍者外传》以《Σ》为后缀搬上PS3平台，而板垣离社后更是一发不可收拾，先是《Σ2》加入众多新要素登场，而现在，连《死或生》都在阔别多年之后重新回归了S系平台。不过话说回来，这款实为《沙滩排球》新作的外传作品在“宅机”PSP上说不定真能获得厂商预想的成绩，“P宅”们萌2D的多，萌3D的可也不少啊。



Fate EXTRA

フェイト／エクストラ

期待度 B

本作是由Type-Moon公司亲手打造的“《Fate》系列”最新作，一改游戏类型并选择PSP平台发售。这次要介绍的是游戏中作为战场的电子虚拟世界和主人公的三名英灵，各新角色以及迷宫探索部分的流程概要也将展现在大家的眼前。

文 胧月　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

Fate／新章 Fate／EXTRA	MMV／Type-Moon	RPG	预定2010年3月18日	日版
	1人	6279日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.121 P37

新章带来的绝对不协调感

《Fate》的世界与圣杯战争



“圣杯战争”是《Fate》的主题，获得圣杯的人能够实现自己的任何愿望，而被选中的七个人将围绕圣杯的持有权展开彼此间的战斗。不过，被称作“魔术师”的这七个人无法直接参与战斗，他们必须与历史上名声显赫的英灵契约，让后者作为战斗的直接代理人。这些英灵为了不让敌人知道自己的弱点，都刻意隐瞒着自己的身分，只简单地冠以“Saber”、“Archer”一类的职业代号。在圣杯战斗中，通过对方英灵持有的宝具来判断其真实身分，是战斗前的重要对策。

这次的舞台是电子虚拟世界

▲七个魔术师以淘汰赛的规则一决雌雄。主人公的第一个对手是同级生间桐慎二。

游戏的舞台是酷似在《Stay Night》登场的月海原学园，该世界的圣杯战争在Serial Phantasm、通称“炽天使”（SE·RA·PH）的电子虚拟世界里进行。获得圣杯的人即能主宰世界，将魂魄灵子化的七个魔术师与他们的英灵一起，以性命为筹码开始了壮绝的生死之斗。



▲战败的一方只有“死”这一条路可走，败者会被从“炽天使”中抹消，胜者晋级下一轮对决。

▲只有不断战胜对手并生存到最后的一名魔术师，才能给圣杯战争画上句号。

主人公的三名英灵

继上次公布的红色晚装Saber之后，主人公的另外两名英灵也露出了他们的庐山真面目。原作中只能驱策一名英灵的魔术师，这次将如何处理与他们的关系呢？



Caster

▲战斗画面容易让人错以为是FTG。战斗指令的“攻击”、“防御”和“破防”三者之间形成互相克制的关系，而按△键发动的必杀技似乎不受克制关系的影响。

Archer

Saber

半兽人外形的咒术师，不擅近身作战，博学并长于魔术。性格虽有些阴沉狠辣，但对自己的主人抱有绝对的服从态度。

在弓等间接攻击方面表现突出的英灵，裹着大红的外套，给人以相当的神秘感。Archer的武器不单单是弓，能使用各种各样武器战斗是他的魅力所在。



▲穿着蓝色和式服装战斗的女性英灵，必杀技为冰系魔术。

以卓越的剑技展开排山倒海似的攻击，战斗能力方面没有任何缺陷。虽然外表是身高150cm左右的娇小女性，但她事实上也被称为最优秀的英灵。



▲对方防御时要以破防指令打破僵局。

活跃在舞台上的其他登场角色

除了Saber、Archer等耳熟能详的名字，《新章》中的原创角色也一一明确。他们了解该电子虚拟世界的内幕，言行举止充满谜团。其真实身分究竟是什么？又是怎样与圣杯战争扯上关系的呢？

间桐慎二

月海原学园的学生，是主人公的朋友兼对手。性格高傲，对他人抱有天生的优越感。出于某种原因，他对主人公持有挑衅态度，并且也是圣杯战争的第一个对手。



葛木老师

声优：羽多野涉

▼葛木的话很耐人寻味，"从系统一方准备的脚本中脱离的人是参加总人数的百分之三十"。"系统"和"脚本"等词汇将成为故事的关键。

以性情严格闻名的数学教师，是主人公所在班级的班主任。他口中念到的"名单"到底是什么意思?

雷奥·B·哈维

声优：朴璐美

▲对着电子虚拟世界大发感慨，其真实身分和目的究竟为何？请注意这张图片上的雪花点，这并非印刷质量问题，而是扰乱空间的电子噪音。

转学到月海原学园的转校生，是哈维财团的继承人。入学不久便立刻成为班级中的名人，同时却被间桐慎二疏远。当学园中出现电子噪音相关的奇异现象时，雷奥的举止表现得很耐人寻味。

远坂凛和Lancer

天才魔术师远坂凛将参与到本次的圣杯战争中。原作她是一名相当重要的角色，本作却似乎站在主人公的对立面。驱策的英灵由Archer变为Lancer是值得注目的地方。

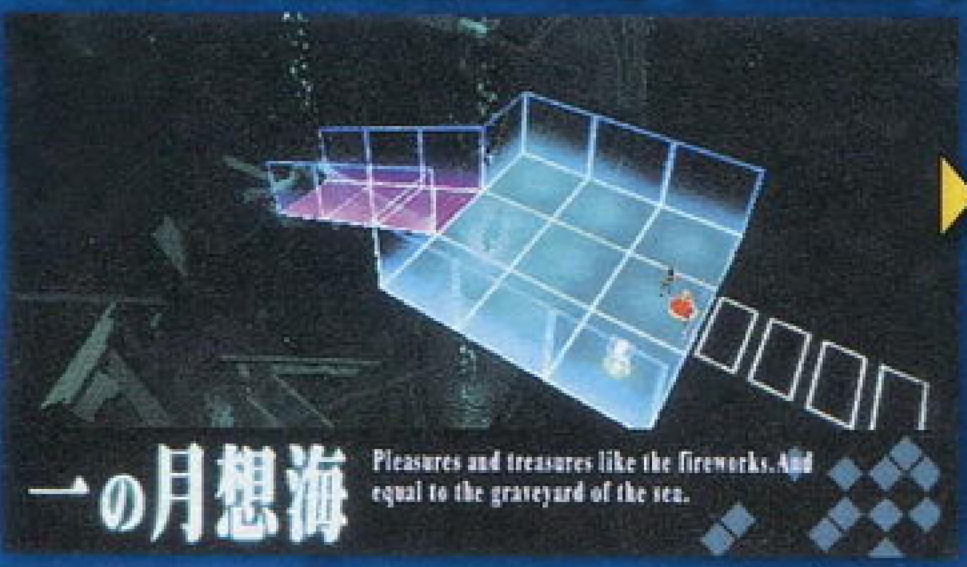
▲凛+Lancer的新组合让剧情的展开更加值得关注。

赌上性命的厮杀舞台——斗技场

圣杯战争中有各种规则，代表之一就是淘汰赛制。在正式与下一个对手对决前，主人公有七天的准备时间，在这段时间内前往电脑虚拟世界中的3D迷宫“斗技场”，即可培养自己的英灵。另外，主人公还必须要搜索参加决赛的关键道具暗号钥匙，同时打探对手的情报。下面，就以跟慎二战斗为例，介绍游戏中一个单元的流程。

▲没有暗号钥匙，主人公就会丧失圣杯战争的参加资格。

收集情报是胜出的不二法门



▲第一战的斗技场以透明感的线框组成，战斗胜出后场景是否也会发生变化呢？

▼暗号钥匙已经被慎二得到，这样下去主人公就会失去参加资格。



▼非正式对决的私斗是被规则禁止的，在圣杯战争系统的警告下，战斗一时中止。



▼▶尽管在私斗中败给了对方，但幸运的是我方获得了慎二和其从属英灵的情报。



◀在战斗或固定剧情中获得对方的情报，对方魔术师和英灵的信息就会逐步解禁。取得的情报越多，日后的正式战斗便愈加有利。



▶经历一次败北后推测对方英灵的职业为Archer，然而这并不能断定是绝对正确的情报。对该情报是否采纳，决定权在玩家手上。



▲一天结束后的成果汇总：情报收集、英灵育成、暗号钥匙的归属、迷宫探索等等，在限定的七天内不断往返斗技场，做好准备迎接最后的激战吧！



“《喧哗番长》系列”虽然在国内名气不响，不过凭借着不低的可玩性以及独特的风格，游戏在日本高中生中的人气可不低。继123辑的第一报之后，这次的续报中我们将带大家到红南高校以外的场所去走走。在校外溜达的时候可要留意了，说不定会碰到意想不到的艳遇哦。

文 雷伊　美编 Juxi

期待度 B

PLAYSTATION PORTABLE

喧哗番长4 一年战争

喧哗番长4 一年战争

Spike	A・AVG	预定2010年2月25日	日版
1～2人	5229日元	无对应周边	

相关报道 Vol.123 P38

◀▼河边和家庭餐厅也是不良学生的聚集地，在这些地方要做好被围殴的觉悟。



▲在校外闲逛的时候，有时会碰到一些故意找茬的小混混，咽不下这口气的话，那就干上一架吧。





◀红南地区有各种各样的设施，其中也不乏俱乐部等面向成人的地方。



▶在这么安静的地方大吵大闹想必会惹来不少居民的怨言。



▲神社这种神圣的地方最好还是不要打斗为妙，否则可是对神明的不敬。不过有恶党骚扰，一场混战已经不可避免。



◀连列车行驶的路线上都有可能成为战场，如果在列车快要驶过前将敌人扔到铁轨上，那可就……好吧，是我想多了，游戏应该不至于这么血腥。

与饺子王将合作

在日本以饺子等物美价廉的中华料理闻名的“饺子王将”将与本作合作，游戏中玩家可以看到“饺子王将”的实名店铺，并可以进入店铺点餐品尝。另外，游戏中还会有个非常喜欢饺子王将的角色登场，看来这次合作还真是做得非常到位。



▶店铺的外观都忠实再现了现实中的「饺子王将」。

◀菜单也和现实的一样，点餐食用后可以回复主人公的体力。



多胡大辅

只要遇到有难题的人，就会前去和其谈心的男生，性格非常温和。后辈都亲切地叫他“章鱼先生”（日语里“章鱼”的发音和“多胡”接近）。非常喜欢“饺子王将”，以至于将其当作自己的首选打工地点。

弘田麻衣

泽村爱

19岁，在红南高校附近的短大读书，是一个性格有点酷的姐姐型角色。成熟的大人魅力，是其征服主人公的最有力武器。

崇拜不良学生的15岁女中学生，喜欢撒娇，性格积极开朗。总是希望着喜欢干架的主人公能够把目光投到自己身上。

校外邂逅的恋情

なにジロジロ見てんのよ
スケベー。

和同伴协力作战

利用PSP的Adhoc功能，本作可实现与其他玩家的联机作战。在游戏的“休日模式”中，在PSP版前作《喧哗番长3 全国制霸》中登场的来自日本各个都道府县的名番长们，都会来到主人公所在的街道。玩家可以和同伴一起在街道上寻找这些番长，并和他们进行战斗。在打倒这些番长之后，玩家会获得意想不到的惊喜。虽然这个惊喜目前官方还没有具体公布，不过很有可能是学会这些番长的当地必杀技。

▶这些番长都不是好惹的，与同伴一起获得战斗的胜利吧！

文 羽纹 美编 咕噜

GOD EATER®

本作的试玩版自去年11月中旬开始发布至今，下载次数已经超过100万次，这个数字和之前的《梦幻之星2 携带版》试玩版下载量相仿，不知道它的最终销售成绩会如何。在此次的前线报道中将为大家带来新系统和新荒神的介绍，不要错过哦！





PLAYSTATION PORTABLE

噬神者
ゴッドイーター

NBGI	ACT	预定2010年2月4日	日版
1～4人	5229日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.115 P42/Vol.120 P80/Vol.123 P36

炮弹编辑系统

在游戏中玩家角色所使用的神机最多可以装备5种用来发射神谕弹的“模组（モジュール）”，其中神谕弹还可以编辑子弹的“种类”、“属性”、“射程”等项目。只要对各组模组的子弹进行这些设定，就能发射例如追踪激光等不同类型的子弹。玩家可以根据自己的喜好随意进行配置。



▶处于枪形态的神机可以发射神谕弹，这是讨伐荒神的重要手段。



▲神机最多可以装备5种模组，而同时发射的最大弹药数量也为5发。

炮弹编辑范例



▲在3个模组装填“激光（レーザー）”类型的神谕弹，让它们各自往不同方向弯曲后再调整子弹轨迹使其笔直前进。

▲3个模组都装填短射程的“子弹（弹丸）”类神谕弹，而且还可以将其中两组设定为在攻击判定消失时发生爆炸。

换装系统的部分服装公开！

如今越来越多的游戏加入了富有个性特色的角色编辑、换装系统，本作也不例外，玩家可以通过不同的服装来自由改变角色的外表。需要注意的是服装并不会对角色的能力值产生任何影响，所以大家完全可以走养眼路线。



体型巨大的狂暴荒神

生态和攻击特征完全不详



▲拥有庞大身躯的乌洛波洛斯（ウロヴォロス），似乎它的弱点是有许多眼睛的头部？

乌洛波洛斯

拥有许多只眼睛和触手状手脚的巨型荒神，它的生态非常神秘，从外型上来看就是个很不好对付的家伙，是强是弱需等到游戏发售后才能得知。

各种拥有性感造型的服装登场





▼穿着这样的服装去讨伐荒神的话，可能会极大地降低战斗效率吧（笑）。



南国小岛冒险展开 最新情报陆续公布

广大“迷宫饭”关注的《西林4》终于有新情报带给大家了，这次首先公开了一名新角色——一名金发的性感MM，她可是能随西林一起进入迷宫冒险的哦。此外，游戏还公开了一个全新的系统——武器成长度，详细情况大家可慢慢往下看，值得一提的是，游戏的发售日也已经确定于2月25日，一起期待这个日子快快来到吧。

不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐 不思议のダンジョン风来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ	Spike/Chunsoft	RPG	预定2010年2月25日	日版
	1人	容量未定	6090日元	对应周边未定

相关报道 Vol.121 P22\Vol.124 P28

文 LIKY 美编 澄香

双枪美少女 米莉

乘坐滑翔伞旅行的金发少女，本打算前往得克萨斯的她因为迷失方向，来到了卡西丹岛上。与西林相遇后成为西林的同伴，手拿双枪的她能够进行远距离攻击。

◀米莉随时可以加入队伍与西林一同冒险。

▶能够在敌人靠近前就攻击到对方，米莉的协力非常有效。

New 新系统 武具的成长

这次的新作加入了“武具成长”的新系统，武器和盾都有“成长度”这一数值，这一数值与角色能力无关，是武具本身的属性值。只要装备武器或盾打倒敌人，成长度就会上升，当累积到一定程度，武器和盾的名称和强度都会发生变化。也就是说，即使是初始能力很差的装备，只要多使用，能力也会慢慢提升的。

◀▲可以看到武器“どうたぬき”成长后，名字后面多了一个“中”。

成长槽

▲铜甲盾成长后，强度增加了1点。

▲这就是武器的成长槽，蓄满后武器便会成长，成长完成后槽又会回复为0。

南国小岛的自然风情

这次冒险的舞台是美丽的南国小岛——卡西丹岛，这里与以往系列作品中经常见到的和风气息的村庄有着很大的区别，充满了热带风情，而游戏中也会有多个村庄出现，不同的村庄也会有自己独有的风格，玩家冒险的过程中能充分感受到与以往完全不一样的体验。



◀这是紧靠海边的村庄，沙滩成片。

◀这是冒险中期登场的小村子，似乎是依据大树而建的。

▶这里应该是传统的食宿屋了，有没有漂亮的看板娘呢？

▶村子的仓库中存满了食物，基本是这里的特产——香蕉和鱼类。

迷宫陷阱的变化

之前的报道中也都提到，本次的迷宫会有更多的变化出现，迷宫的地形以及机关会随机发生变化，行走在迷宫中常常会出现地板陷落、平台移动等情况，甚至还会遭遇席卷一切的大海浪，如何处理将会更加考验玩家的应变能力。

移动的平台



◀▲西林走到了平台上，而平台在一瞬间发生了移动，不过这样的变化并不会出现在与怪物战斗时。

爆发的岩浆



◀▲从地板突然喷发出岩浆来，类似于大爆弹一样的效果，靠近的话可就重伤了。

席卷一切的大海浪



▲▶不知道从哪里袭来的大海浪，将迷宫中的一切都淹没了，这样恐怖的景象会带来怎样的后果呢？会不会是如同之前作品中"大风"的效果，因耽误的回合数过久，将西林直接卷回村子呢？

解决交错谜团，把握事件全貌

PSP 冰之墓标 一柳和、三度受难
冰の墓标 一柳和、3度目の受难
◆日本一Software◆AVG◆预定2010年2月25日◆日版



《奈落之城》发售才一月有余，厂商又马不停蹄地公开了“《一柳和》系列”的最新作。这次的《冰之墓标》与PSP版前两作不同，是一款原创作品，不走运的一柳和又被“偶然”地卷入了发生在欧洲洋馆“冰之城”的奇妙事件中。



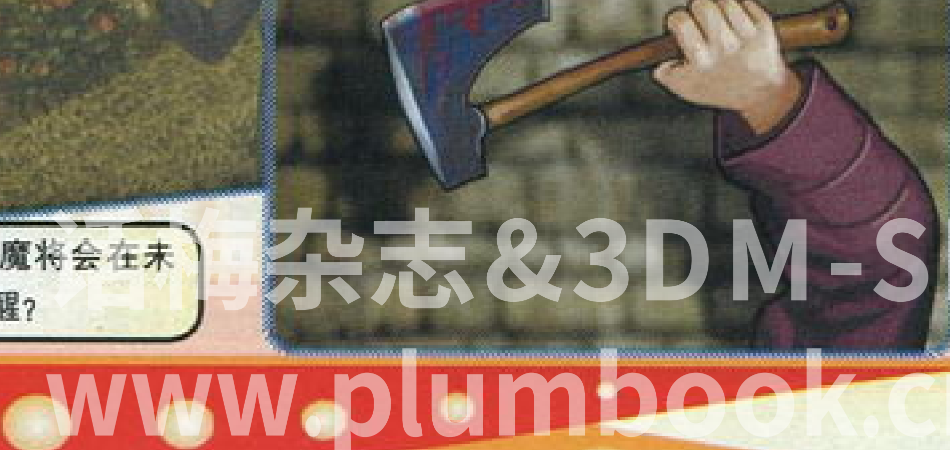
故事发生在《奈落之城》的数月后，在前作亚鲁诺尔特伯爵的邀请下，一柳和与日织再度造访欧洲。不过这次事件的当事人并非伯爵，而是当地的另一个贵族名门谢德雷男爵家。当主的连续离奇死亡事件，使得本就是没落贵族的男爵家前景堪忧。一柳和随即得知，男爵家不管是地理位置还是家族历史都透着毛骨悚然的气息——浮在湖面上，被称为“冰之城”或“湖上棺”的洋馆；先代当主牺牲自己的生命以封印恶魔的灵庙；打搅恶魔沉眠的人，据说会遭到可怕的诅咒……浮在水面的舞台上，第三次事件的幕帘正缓缓拉起。

本作的关键人物是男爵家的三名候补继承人，而围绕这三名继承人，流程的不同路线下所发生的事件，其内容和犯人都有所区别。为了看到故事的全貌，尝试复数路线，解决多起事件是玩家必不可少的工作。在事件发生的三天内，玩家第一次可尝试挑战事件A，二周目时挑战事件B，像这样反复游戏，逐渐逼近事件的真相。究竟谁是被害者，谁是加害者？不将所有事件打穿是无法知晓的。令人屏息的玄妙事件正等待着你来挑战。

（文：胧月）

▲本作的主人公一柳和，性格胆小怕事，但为了防止可怕事件的发生，他也经常硬着头皮挑战各种事件。

▲男爵家三位候补继承人之一的安德蕾，是个不谙世事的娇纵大小姐。



▲灵庙中的恶魔将会在未来的三天内苏醒？

▼这次当然也少不了凶残的杀人事件。



PSP 娇蛮之吻 2学期 携带版

つよきす 2学期 Portable

◆Candy Soft◆AVG◆预定2010年夏◆日版



傲娇不是病，傲起来真要命！

本作是2009年7月在PS2平台上推出的同名游戏的移植作品，游戏讲述了主人公对马雷奥在私立高中龙鸣馆里和一群傲娇娘的快乐高中生活。在第二学期里，一名漂亮的转校生来到了龙鸣馆，这个拥有特殊身分和独特思维的女孩很快便吸引了众人的目光，不过接下来以她为中心，学生会长雾夜艾莉卡、铁之风纪委员铁乙女、笨蛋青梅竹马蟹泽绢，甚至连1年级的椰子和梦都被卷入了奇怪的事件中，雷奥不寻常的校园生活慌乱展开。这款以傲娇为主题的游戏里充满了各种类型的傲娇娘，在这个傲娇萌盛行的年代里相信本作能受到不少玩家的关注。PSP版除了完美保留了PS2版的所有要素外，还增加了新剧情、新CG以及官方还未公布的新要素，相信就算玩过原作的朋友也能从中找到新的乐趣。

（文：阿鲁）

▲对主人公照顾有佳的铁乙女，有着凌厉的眼神和认真的性格，同时身兼风纪委员和学生会副会长。

▲第二学期的转校生兼问题儿童橘濑丽武，是著名海军司令的孙女，漂亮的脸蛋是男生们追捧的对象，但独特的思维方式却让她周围几乎没有朋友。



◀如此美丽的女孩究竟会惹出什么样的麻烦事呢？

战国时代的恋爱剧



◀该公司的画面人设一直都拥有相当不错的水准。

▶本作的女主人公白羽真奈。

本作是一款以战国时代为舞台的女性向恋爱游戏，故事的主人公白羽真奈原本只是一名普通的女高中生，有一天，在一个意外事件中真奈穿越了时空，来到了战国之世。面对凭空出现、穿着奇妙服装、说着怪话的女主人公，上杉政虎（上杉谦信）显得很感兴趣，于是便将她带回了自己的居城，并命令自己的直属忍者队“轩辕众”保护真奈的安全。那么，拥有“未来知识”的主人公在这个熟悉亦陌生的时代，究竟会采取什么样的行动呢……在本作中，战国时代的众多名人都会登场。值得一提的是，曾负责了“《传说》系列”多部作品人设的猪股睦实老师，会参与本作的人物设计工作哦。目前官方公布的情报并不多，系统和声优方面还要等进一步的消息。

（文：洋葱）

PSP 二世之契

二世の契り

◆Idea Factory◆AVG◆预定2010年6月◆日版



◀猪股睦实老师的人设图。

超真实棒球游戏首度降临PSP



PSP 职业棒球魂2010

プロ野球スピリッツ2010

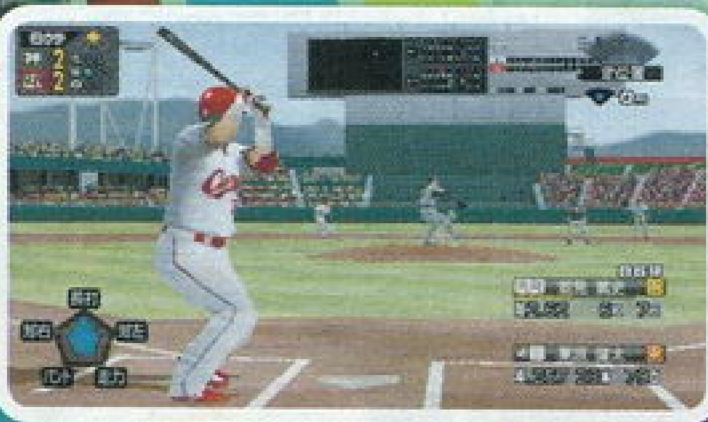
◆Konami◆SPG◆预定2010年4月1日◆日版

与Konami旗下另一个知名棒球游戏系列《实况力量职业棒球》轻松可爱的风格不同，“《职业棒球魂》系列”一直走的是真实路线，力求带给玩家们媲美实况棒球比赛的逼真画面，因此系列之前都是在性能较出色的家用机平台发展。不过随着厂商对PSP主机性能吃得越来越透，该系列终于也将首度来到掌机平台了，今年4月1日，2010年度的《职业棒球魂》将在PSP、PS3和PS2三个平台同时发售。游戏中的选手数据都采用了最新版本，必能让棒球FANS满意。相比家用机版，PSP版画面不可避免地有所缩水，而且删除了一定要素，但是同样收录了丰富多彩的模式。尤其是“锦标赛模式”，玩家既可以体验一整年比赛的“全赛季”，也可以只玩赛季中的几场比赛，玩家对游戏方式有着很高的选择权。

（文：雷伊）



▲球员特写画面，是不是有种在看实况转播的临场感？



▶虽然画面不比PS3版，但和PS2版已不相上下。

悠闲自在畅游水族馆

男主人公

NDS 大家的水族馆

みんなの水族馆

◆Taito◆SLG◆预定2010年3月◆日版





女主人公

现实中的水族馆是大家舒畅心情的好地方，而游戏中的水族馆又是什么样子呢？Taito的这款全新NDS作品将一个虚拟的水族馆展现在玩家眼前，玩家除了可以和在现实水族馆中一样穿梭于蔚蓝的世界与各种鱼类、动物一起玩耍外，还可以尝试很多在现实中很少有机会做到的事情。玩家如果帮忙照料了水族馆中的鱼和动物、倾听朋友们的各种愿望，或是钓起了大量鱼儿，就有可能被赠与“水族之星”，而收集这种星星就是游戏的目的所在。水族馆中有着大水槽、我的水槽、泳池、屋外展示等丰富的设施，而在不同设施中登场的鱼类也是大不相同。在各个设施中，玩家可以给鱼喂食或者打扫卫生，以迷你游戏的形式来打点水族馆、训练参加演出的鱼类和动物等，游戏内容非常丰富。

（文：雷伊）

▲像这种大型的鱼类只有在“大水槽”中才能观看到。



▲要说泳池，那海豚肯定是主角了。





NDS 乔纳斯

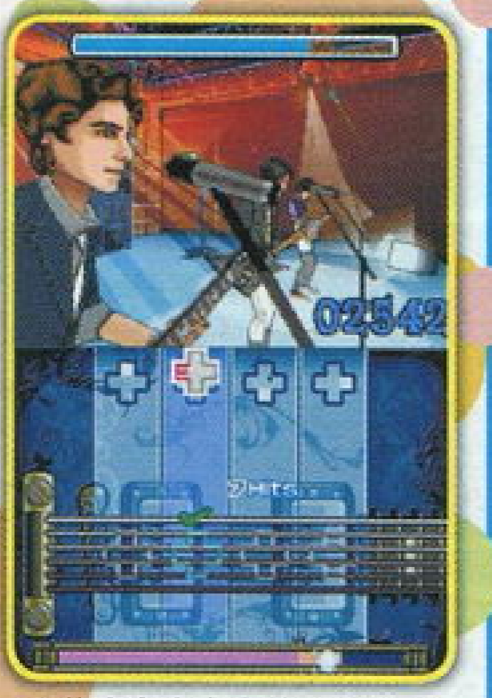
Jonas

◆Disney◆AVG◆预定2010年2月12日◆欧版

乔纳斯乐队来自美国的新泽西，是借迪士尼频道走红的流行摇滚乐队，乐队成员是乔纳斯三兄弟：Kevin 、Joe以及Nick。本作就是以乔纳斯三兄弟为主角的音乐冒险游戏，玩家可以在游戏中扮演三兄弟并体验当红歌星不同寻常的日常生活。除了要作为歌星站在舞台上表演、跟歌迷互动外，在平时三兄弟也是要上学、交朋友的，而且还要接受严格的家教，比如放学后准时回家准备晚餐等。为了能够顺利举行各种歌友会，三兄弟需要准确地弹奏旋律以收集音符来升级吉他的性能。游戏还将电视节目上出现的场景都照搬过来，玩家在探险过程中还要挑战很多由生活中有趣的事情转变成的迷你游戏，能如此贴近偶像的生活相信FANS一定会迫不及待吧！



▲想吃饭就得自己动手。



▲游戏中也会有简单的按键类音乐小游戏。

（文：伊娃）

打造你的私人空间



NDS 小书本里藏着大秘密

Little Book Of Big Secrets

◆505 Games◆ETC◆预定2010年2月28日◆欧版



▲把你房间的物品都拍下来，在游戏中还原你的闺房吧！

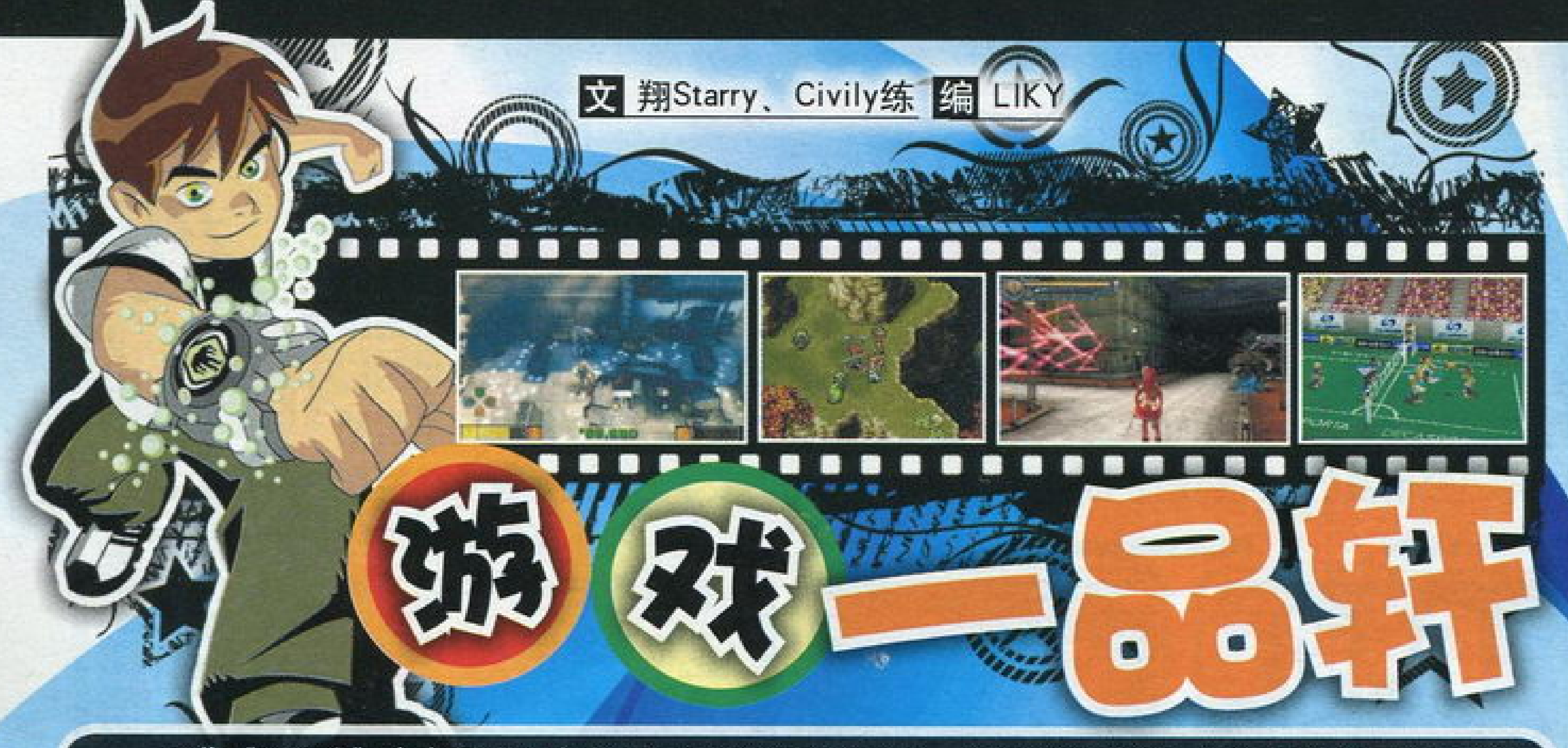
确切地说本作并不完全是一款游戏，虽然其中能玩到许多迷你游戏，但是它还有着其他很多特殊功能：其一是通讯录，好友的电话、地址等信息都可以保存起来，同时还能使用NDSi的摄像头来拍下好友的照片作为联络人头像，头像上亦可以自由发挥加上各种装饰；其二是电子记事本，这里可是你的秘密花园呢，你可以用三言两语来进行现场记录、发发感慨、晒晒心情，亦或是记下重要的待办事项，最重要的是，这些内容绝对隐私，其他人是阅览不到的。除此之外，游戏中还附带了很多实用功能，如日历、计算器、世界地图、闹钟、秒表、货币换算等。迷你游戏的玩法比较新颖，玩家可以利用摄像头拍下现实场景中的物品，利用其对游戏中的场景进行美化和充实，一定非常有意思吧！



▲写日记是个很好的习惯。

（文：伊娃）

文 翔Starry、Civily练 编 LIKY



游戏一品轩

虽然《阿凡达》在中国的上映日期被和谐晚了半个多月，但它仍然以摧枯拉朽之势横扫了中国电影市场。目前来看，该片超越《泰坦尼克号》成为全球第一票房应该毫无悬念。只可惜育碧的《阿凡达》游戏卖得比较悲剧，小翔觉得游戏也没有媒体说得那么烂啊。在经历了2009年年末商战后，今年1月的掌机游戏市场相对冷清，几乎没有特别值得一提的二三线游戏（当然还是有好几款一线大作）。最后小翔祝所有玩家春节愉快，过年多收点压岁钱哦！

本辑游戏推荐



喜欢棒球游戏的玩家・哆啦A梦死忠



穿越时空的壮丽冒险！

NDS	哆啦A梦棒球2 热斗极限运动场	厂商	NBGI	类型	SPG
	ドラベースDS2 热斗ウルトラスタジアム	版本	日版	编号	4638

哆啦A梦可说是家喻户晓的动画角色，而由NBGI推出的棒球运动游戏"《哆啦A梦棒球》系列"则根据漫画《哆啦A梦超级棒球传》改编。原漫画的作者是已逝的藤子・F・不二雄最后的弟子麦原伸太郎，《大雄的太阳王传说》等几部大长篇都是出自他的笔下。这部少年热血棒球漫画几乎与哆啦A梦的正篇没有任何联系，它只不过加入了各种形态和性格的猫型机器人。故事模式是本作的主要模式，它根据原作漫画改编而来，其剧情的发展类似于文字AVG，讲述黑队长A梦率领江户川哆啦队不断奋斗取得胜利的故事。当需要在地图上发展剧情时，玩家需要前往各个地点触发事件，借此来提高队友的热血度。有时候地图上还会有各种任务，有些任务是普通的棒球任务，有些则纯粹是一些趣味迷你游戏。任务奖励的育成点数根据玩家完成任务的评价来获得，而育成点数可以自由分配给队员来提升力量、防守等能力。游戏的操作是一大特色，玩家在比赛时的投球、击球、跑垒等动作完全采用触控操作，比如投直球时玩家需要从下往上直线划动，划动的速度决定了球速，投曲球则需要斜线划动。在打击方面，从下往上划动是长打，而横向划动则是触击球。另外在比赛中还可以积蓄热血槽发动华丽的必杀技，同时还可以使用各种古怪的强化道具。除了故事模式外，游戏还拥有杯赛模式、自由模式以及双人对战模式。

▲游戏以漫画的风格发展剧情。



▲比赛时所有操作都采用触控来完成。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

PSP 蛮荒之月 赫拉的征战

Savage Moon: The Hera Campaign

厂商	SCE	类型	SLG
版本	美版	容量	约187MB

本作是一款PSN平台提供下载的游戏，之前曾推出过PS3版。游戏是一款防御类型的即时战略游戏（塔防），玩家在游戏中要负责从无数外星虫族大军的包围下守护位于偏远行星上的采矿设施。虫族敌人的外型形似各种昆虫，具备多种不同的能力和属性。玩家要利用矿山外的防御塔来击退进攻的敌人，而且防御塔还可以随着游戏的不断深入得到强化和升级。本作的平衡性做得不错，充满了趣味和挑战。游戏中的防御塔并不是无敌的，虫族会来主动攻击你设置的防御塔。本作的风格比较硬派，比如虫族死后遍地的鲜血表现，这在如今可爱风格塔防游戏大行其道的今天并不常见。本人刚开始游戏时被略显复杂的系统稍微困扰了一下，经过训练关卡一段时间的适应后便体会到游戏的乐趣。



▲成群出动的虫族生命力十分顽强。

推荐给 喜欢塔防游戏的玩家

NDS 寿司学院

Sushi Academy

厂商	City Interactive	类型	SLG
版本	美版	编号	4655



▲游戏的玩法与《料理妈妈》如出一辙。

寿司是最具代表性的日本传统食物之一；在全世界都拥有极高的知名度，本作则是面对欧美市场推出的一款制作寿司的游戏。前几天小翔才强迫朋友请客吃了顿回转寿司（LIKY：……），现在也不妨在游戏中做一份金枪鱼寿司：首先我们要做的第一步是将鱼肉切成长条状，第二步是捏饭，取少量米饭捏成长块状，最后一步将金枪鱼肉夹到米饭中，再进行适当的揉捏，这样金枪鱼寿司便算大功告成了。从这个制作过程可以看出，游戏的玩法与《料理妈妈》非常类似，制作一份日本料理需要几个步骤，在正式制作料理前可以进行每个步骤的练习。制作日本料理还会消耗原料，玩家还需要通过小游戏来制作米饭、紫菜、芥末等原料。另外游戏中还收录了介绍寿司历史、种类、吃法等内容的寿司百科。

推荐给 喜欢《料理妈妈》的人・想尝试做寿司的玩家

PSP 狼隐（汉化版）

おおかみかくし

厂商	Konami	类型	AVG
版本	汉化版	容量	约1.3GB

本作是一款传奇神秘文字冒险游戏，原案和监督是《寒蝉鸣泣之时》的作者龙骑士07，人物设计则是曾负责《蔷薇少女》的PEACH-PIT，再加上为多部人气作品创作音乐的伊藤贤治，制作阵容可谓是强强联手，非常豪华。游戏的剧情发生在昭和58年夏天，故事围绕着一个被一条河流分为“旧市街”和“新市街”两部分的小镇展开，其主题则包括具有神秘色彩的各种奇怪传承和风俗，这使得剧情的发展充满了恐怖与悬疑。本作由10个故事相互交叉联系，其中有大量分支剧情。游戏采用了全程语音，主人公九澄博士由小林优担任声优，女主角栉名田眠则由伊濑茉莉也担任，根据该作改编的TV动画已在1月开播。本汉化版目前仅汉化了一周目，汉化质量上乘。



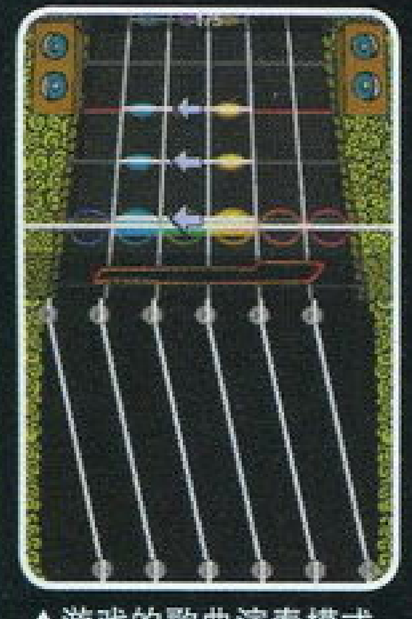
▲游戏营造出的气氛十分惊悚。

推荐给 恐怖悬疑文字AVG爱好者・龙骑士07的Fans

NDS 即兴演奏2

Jam Sessions 2

厂商	Ubisoft	类型	MUG
版本	美版	编号	4650


▲游戏的歌曲演奏模式比较传统。

《即兴演奏》是育碧在2007年推出的一款模拟吉他演奏的音乐游戏，去年底游戏的续作也正式发售。在游戏中，下屏显示吉他的6根品弦，它们代表不同的音阶，方向键或者方向键配合L键代表不同的音调。玩家在游戏中需要左手按住方向键以及L键来控制音调，同时右手用触控笔滑动品弦来发出不同的和弦声。在自由模式中，玩家可以随意地进行演奏，在设置选项中还可以选择演奏的吉他、演奏时使用的和弦组合、调节音色、贝斯和鼓的背景声效等。本作还有一种模式是音乐游戏中常见的歌曲演奏模式，游戏的上屏不断落下各种和弦音符，玩家需要根据弦的品位以及箭头的方向来滑动品弦以及用方向键变换音调。当音符演奏失败会消耗能量槽，不过能量槽蓄满后则为双倍积分。

推荐给 对演奏吉他感兴趣的人·音乐游戏爱好者

PSP 未来街头飙车

State Shift

厂商	Midas Interactive	类型	RAC
版本	欧版	容量	约158MB

《未来街头飙车》原是英国Engine Software工作室于2007年第二季度在PSP平台上推出的竞速游戏，最近该作登陆Minis。游戏中，玩家将使用20多辆赛车在未来科幻风格的赛道中风驰电掣，向冠军发起冲击。科幻风格的竞速游戏一直拥有其特殊的魅力，如《F-ZERO》、《反重力赛车》等等，本作也将竞速的快感融入到了未来科幻的世界观当中。游戏的模式很多，极限挑战、快速比赛、生存模式、时间模式等竞速游戏的传统模式本作都一应俱全。游戏的隐藏要素也十分丰富，玩家需要不断进行游戏取得好成绩来解锁新的赛道和模式。不过本作在一些细节的表现上稍显粗糙，比如赛车撞到障碍物后的爆炸效果非常机械，另外驾驶赛车时方向控制和加速控制的手感并不那么尽如人意。


▲本作的画面充满了浓厚的未来科幻风格。

推荐给 喜欢科幻题材赛车游戏的玩家

NDS 极地大捣乱

Polar Rampage

厂商	Phoenix Games	类型	PUZ
版本	欧版	编号	4652

故事发生在2500年，有一千万人居住在洪灾泛滥的城市，某日政府突然发现冰块融化会使水平面上升（影射温室效应？）。为了使冰块不再融化导致水平面上涨，一位科学家发明了一种机器人，它能够消灭冰块而又不使水平面上涨……游戏的世界观设定看起来有些高深莫测，但本作其实就是一款类似《泡泡龙》的益智游戏。游戏的玩法很简单，各种颜色的冰块会不断从水面上浮，玩家需要射出相同颜色的冰块来形成连锁消除冰块。当冰块到达玩家所在的高度时则会GAME OVER。另外，玩家还可以升级各种机器人来帮助过关，因为不同的机器人拥有各种能力特技。除了故事模式外，本作还拥有生存模式、限时模式、解谜模式等等。

▲本作其实就是一款类似《泡泡龙》的益智游戏。

推荐给 喜欢《泡泡龙》的玩家

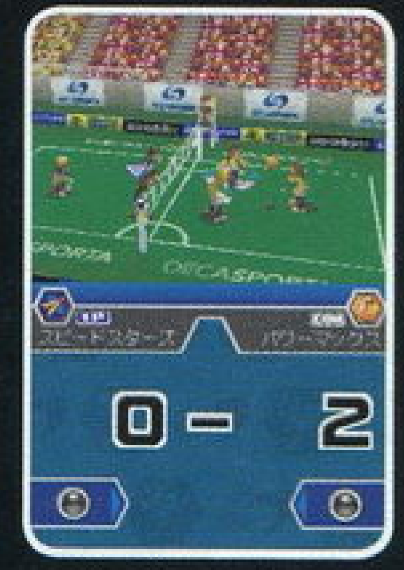
NDS

凯蒂猫聚会

Hello Kitty Party

厂商	Majesco	类型	ETC
版本	美版	编号	4654

日本三丽鸥公司成立于1960年，今年刚好是其成立50周年的大日子，因此近两年与其相关的游戏也格外多。本作的主角便是三丽鸥公司最知名的卡通动物形象凯蒂猫（Hello Kitty）。既然本作被称为《凯蒂猫聚会》，那当然少不了凯蒂猫的朋友们，游戏还收录了三丽鸥公司旗下的其他知名卡通形象品牌，如酷企鹅Badbadtz-Maru、花耳兔Usahaha、小熊Kurousa、大眼蛙Keroppi、大耳狗Cinnamoroll等等。本作的画面活泼可爱，非常适合MM玩家。游戏主要收录了各种类型的迷你小游戏，比如熨衣服、做菜、看图找茬、拼图等等，其玩法都非常简单，玩家能够很快上手。除了类型丰富的小游戏，玩家还可以对凯蒂猫进行各种装扮。



▲游戏收录了许多知名的卡通动物形象。

推荐给 喜欢三丽鸥旗下卡通形象的人·MM玩家



NDS短消息

●《魔法工厂3》发布汉化版之后，在最近又发布了V2修正版，游戏修正了诸多死机的BUG，同时还修正了一些错别字和病句。

●D3 Publisher出品的“SIMPLE系列”最新作《THE 鉴识官2》（4633）发布，本作是一款推理侦破类型的文字AVG。根据同名动漫改编，Takara Tomy出品的“《家庭教师》系列”最新作《家庭教师 REBORN DS 我才是老大！最强家族大战》（4663）发售。

●SEGA出品的反传统世界观RPG《毁灭世界》（4656）美版发布。



PSP短消息

●PC上的恋爱AVG《eden》在最近汉化移植到了PSP上，游戏采用了16：10的画面，在PSP上有少量黑边。

●D3 Publisher的“SIMPLE系列”ACT《恶魔猎人 驱魔圣女》发布了剧情汉化版。

●DOS上的经典恋爱游戏《毕业旅行》在最近发布了PSP汉化移植版，不过该版本目前只有30%的移植度。

●PSP平台的原创“无双”游戏《真·三国无双 联合突袭2》在最近发布了试玩版，该作加入了秦始皇、大乔等新人物，最新的自制系统能够运行该试玩版。

●光荣出品，移植自家用机平台的《真·三国无双5 帝国》在最近移植到了PSP上。和正统“《无双》系列”相比，《帝国》加入了不少策略成分。

●“《寂静岭》系列”的最新作《寂静岭 破碎的记忆》在最近登陆PSP平台，本作根据游戏初代作品进行改编重制。

小翔从初中开始接触并喜欢上了《名侦探柯南》，当时就在YY要是能够在电影院看《柯南》的剧场版那该是多么爽的一件事。没想到这么多年过去了，《柯南》竟然能够在中国的院线上映。为了圆10年前的梦，就算它的中文配音是多么的雷，我也毅然决定到电影院去看看。（不过据说大陆版的配音很不错）

文 骚扰天皇·SK 编 羽纹 美编 咕噜



角斗士 斗士起源

剑斗士 グラディエータービギンズ

Acquire	ACT	2010年1月14日	日版
1~2人	5040日元	无对应周边	

本作是2005年在PS2平台发售的动作游戏《角斗士 自由之路》的续作。游戏以古罗马时代为背景，讲述在那个时代中奴隶们为了讨好贵族，在角斗场中上演一场场血腥而残忍的厮杀。游戏的系统非常丰富，各种招式和技能之间的搭配能让游戏战局变的多样化。想体验古罗马时代奴隶们血与肉之间的较量吗？拿起手中的PSP，一起走进角斗士的世界吧！

系统说明

操作&角色创建

按键	战斗中	菜单画面
滑杆	移动	无作用
□	左斩	强化技能、属性
×	下段斩	确定
○	右斩	取消
△	上段斩	查看特定信息
↑	捡起头部装备	光标移动
↓	自动选择脚装备	光标移动
←	捡起左手装备	光标移动
→	捡起右手装备	光标移动
L	配合□、×、○、△使用技能	查看特定信息
R	进入警戒状态	查看特定信息
L+R	反击	无作用

游戏一开始要求玩家创建一个喜欢的角色，输入角色的名字、出身、性别、肤色、面部长相、发型、头发颜色等内容后要给角色分配能力点数，单项数值的最低为5。各数据的效果如右表格。

能力	作用
VIT	影响角色生命力最大值。
END	影响角色体力以及体力的回复量，体力越高越容易使出技能攻击。
STR	影响角色的攻击力和载重量。

训练营菜单说明

ワールドマップ	世界地图，从这里离开训练营前往斗技场，成为上级角斗士后可以自由选择斗技场执行任务。
ステータス	状态，查看自己的当前状态，按下□键可以进行AP的分配。
アイテムボックス	物品箱，在这里可以切换和查看当前装备和所持装备。
スキルパネル	技能块，在这里可以设置各种技能的按键，按下□键可以进行技能的升级。
自分の部屋	自己的房间，在房间里可以查看自己的战绩、取得的评价以及对称号进行设置。
训练を受ける	接受训练，可以练习各种各样的攻击及躲避技巧。
セーブ	存档。



斗技场菜单与以上的有四个不同，具体如下：

斗技を参加	参加斗技，有三次重试的机会，第四次斗技失败即游戏结束并自动回到标题画面。
伤を治疗	花钱治疗伤势，由于花的钱比较多，因此尽量少治疗。返回训练所之后会自动回复伤势。
武具商店	在这里可以购买和强化装备。
训练所に归る	返回训练营。



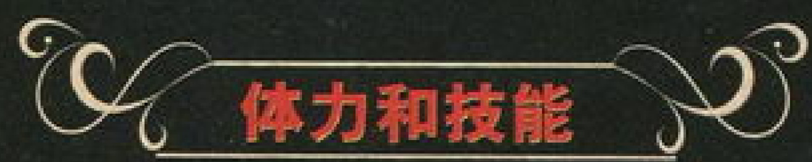
战斗画面说明



①角色生命力
②角色的体力
③技能框
④观众评价槽
⑤杀敌数和时间
⑥队友标记

关于生命力

战斗中角色的生命力是用颜色来表示的。健康状态从好到坏依次是蓝色→绿色→黄色→土黄色→红色→红色闪动。如果有装备上防具时则左上角的标记中只有中间的一块显示，周围的几块分别对应装备。当某一块装备开始闪动时表示该装备已经很难承受敌人的攻击，受到攻击后容易掉落。



体力和技能

战斗中的体力用一条柱状的槽表示，在战斗中使用技能将会消耗一定的体力，可以给予敌人更大的伤害。在战斗中按住L后再按下□、×、○、△可以使用技能，也可以直接对敌人猛砍，在连击过程中可以不需要按下L键直接使用技能。角色可使用的技能与当前的战斗风格有关，应当根据战斗风格来设置技能。技能主要分为五大类，即四种战斗风格的技能和被动技能。前者是在角色升级之后会自动习得，而后者则是要打败排名在1～12位的角斗士后才可以学到对应人物的被动技能。

四种风格的技能是可以升级的，在使用的风格升级之后会得到SP点，此时去菜单中的スキルパネル中按□可以利用这个SP点来升级技能。需要注意的是各个风格的SP点都是独立的，并不通用，所以在技能的分配上一定要考虑清楚。





战斗风格



本作的战斗风格分成四种，具体如下：

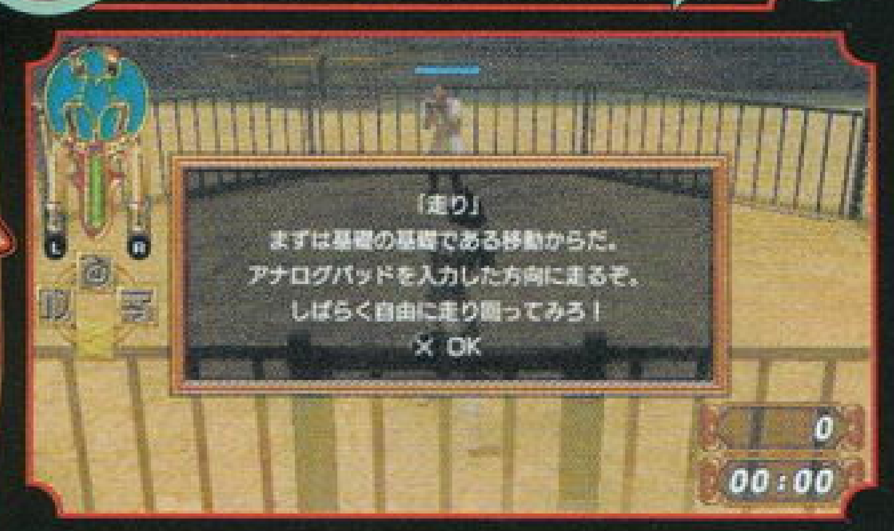
格斗风格：装备格斗武器或者空手状态下即为格斗风格。格斗风格的攻击速度比较快，但是防御方面比较薄弱，攻击的距离也短，是一种比较危险的战斗风格。此种风格惟一的优势就在于攻击频率高，只适合在游戏初期使用，到了后期根本扛不住敌人的攻击，不推荐使用。

单手剑风格：右手装备武器，左手空手或者装备除了剑和大盾以外的装备时就是单手剑风格。建议此时左手再装备上小盾，这样在攻击、防御两方面都有保证。此种风格的攻击频率不错，可以比较快速地打下敌人的装备并对其造成较大伤害。

大盾风格：右手装备武器，左手拿着大盾即为大盾风格。该风格的特点在于有着很强的防御能力，好好利用盾可以抵挡住敌人许多出其不意的攻击，缺点是行动速度比较慢。这种风格比较适合新手，因为在防御方面比较强悍，只需要考虑站位，防止被包围。

双刀风格：当两手都装备上武器时会进入双刀风格，该风格的优势在于攻击范围广，但是防御方面比较薄弱。此种风格到了后期拿到强力装备时会很好用，不少的无赖招都是出自此风格。

战斗基本介绍



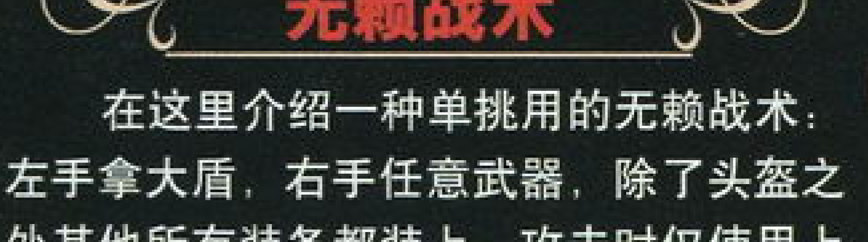
游戏的前四天会有一个简单的游戏操作介绍，具体内容如下：

步骤①：当敌人装备着头盔的时候可以使用上段斩将敌人的头盔挑下来，在挑下敌人头盔之后继续使用上段斩给予其更大的伤害。按住△键不放可以进行强力攻击，这种攻击对于站不稳的敌人会造成更大的伤害，用蓄力攻击头部会轻松地打下对方的头盔。需要注意的是如果太早将△键放开会变成上段斩。

步骤②：当敌人左手持盾的情况下使用右斩可以将盾打下，手持的装备都有耐久力，会慢慢地回复，因此需要进行快速的连续攻击才能打下敌人的盾。敌人手中的武器也是可以打下来的，在攻击到敌人右手武器时会给敌人造成较大的硬直。

步骤③：在按下R键之后会进入警戒状态，在此状态下可以观察敌人的行动并回避敌人的攻击，在躲避过程中如果身体撞到栏杆或者踩到地上的装备会出现一段时间的硬直，这点需要注意。躲避成功后的一段时间内角色体力会暂停回复。不放开R键再拨动滑杆可做出平行移动用于对站位的细微调整，不放开R键再按下○或者□时可以转变视角。在敌人攻击瞬间按下L和R可以进行格挡，如果能把握好时机可以很轻松地对敌人进行反击。在反击后角色体力也会在一段时间内停止回复。

步骤④：按住L键后再按对应的□、×、○、△即可发动技能，发动技能需要消耗体力，是一种比通常攻击威力要高的特殊攻击。需要注意的是使用技能攻击后在一段时间内角色体力将停止回复；攻击时经常在通常攻击之后自动接上一些攻击间隔比较短的技能攻击。当体力不足时也可以进行技能攻击，但是期间的硬直时间特别长，在这段时间内被敌人攻击会遭受较大的伤害，在使用技能时应该注意避免出现这种疲劳攻击。



无赖战术

在这里介绍一种单挑用的无赖战术：左手拿大盾，右手任意武器，除了头盔之外其他所有装备都装上，攻击时仅使用上段尽快将敌人的头盔打落下来，然后捡起自己装上，这样可以有效防止敌人来捡取，之后继续使用上段攻击敌人头部，可

以造成非常大的伤害，如果操作得当，可以很轻松地连死敌人。不过这种打法比较慢，很难打出高评价。还有就是左手装备小盾，头上装备头盔，将敌人的头盔打下来后装备到左手上，之后使用上段斩攻击头部。

此外还有一种比较无赖的战术：装备上重量值比较高的双枪，这样可以有很高的破甲能力。在单挑战中可以将敌人卡在角落用普通攻击进行猛攻，而在多人战中则可以使用下段攻击来对敌人进行大范围攻击，可以很安全地打败敌人。当然，双手武器不仅限于双枪，双锤子、双斧头等都是可以的，这些要根据个人喜好和装备的能力来决定。

武器店&武器属性

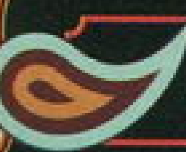
在各个斗技场中都有一个武器店，当角色等级升至上级后就可以直接从世界地图到武器店购买武器。与斗技场的重要人物触发事件后也可以访问该斗技场场主的私人武器店，在这些私人的武器店中可以购买一些能力相对比较强的装备，但是都不附带属性的，在后期没什么用，笔者建议不要买这些装备。在武器店进行交易时第二项是购买二手装备，这会比全新的武器要便宜不少，但是不一定有货；第三项是武器的出售，可以将一些没用的装备拿去卖了；最后的一项是精炼，可以提升装备的能力。普通的白色字装备不可以作为素材精炼武器，而蓝色字和黄色字的装备都会附带有加护属性，而每一样装备的三个数值会有一种或者没有加护属性。加护属性分为⊙、△、Σ三种，作为素材的装备属性如果与需要打造的装备对应属性相同，则该能力值会增加，不相同则降低，没有属性的则保持不变。

举实例说明一下，如图所示，武器和素材的重量属性都是⊙，因此生成武器的重量值将会提高；而攻击力的属性不相同，故最终攻击力会降低；由于素材的防御不附带属性，因而跟随原装备的属性防御力数值不变。改变的数值是根据增加或减少的数值个数决定的。例如攻击力、防御力增加，重量减轻时则攻击力和防御力各增加2，重量降低1。



装备重量

装备的重量是一项非常重要的数值，对武器而言，装备越重其破甲能力越高；对防具而言，装备越重则越不容易被敌人打落下来。但是在装备时需要注意到角色的载重量，当装备的总重量大于角色正常活动所能承受的最大重量时，角色的行动速度将会变慢，有时候可能会因此受到敌人的连续攻击而败北。




战斗类型

本作的战斗类型主要分为混战、团体战、单挑战、生存战以及特殊战役，具体规则如下：

チームバトル：组队战，与一个队友共同挑战一群敌人，只需要将敌人全灭即可过关。这种战斗相对容易，因为有队友帮忙撑着，玩家可以控制角色绕到敌人背后进行攻击，这样能提高评价。

サバイバル：生存战，独自一人战斗，要求打倒所有的敌人或者在一定时间内存活下来。这种战斗比前者稍微难一些，最主要原因在于三个敌人会追着玩家打，连击很容易被打断，要取得高评价比较困难。

对[illegible]战：与其他的角斗士单挑，打败他

角斗士 斗士起源

们之后自己的排名会提前（？？？即对手的名字）。排名在后面的几个角斗士比较简单，到了前12名左右时角斗士的能力都比较高，有一定的难度，但是可以用无赖招轻松打败他们。当自己的排名升为第一后其他的前12名剑斗士会向你挑战。

タッグマッチ：与其他的角斗士进行二对二的战斗，只要将对方二人打倒即可获得胜利。这种战斗比较看重运气成分，有时会出现我方队友很弱而敌方很强的情况，这时候要选择比较强的敌人打，防止队友快速被打倒。

バトルロイヤル：混战，与一定个数的敌人对战取得胜利。由于敌人之间也会互相砍杀，因此可以坐收渔翁之利，或者绕到敌人后方进行背后攻击。

特别斗技：由斗技场主办方提出的特殊剧情战斗，完成之后有额外奖励，并且能够决定其中的一种结局。

？？？战：在一个特殊的场景进行对战，打倒大量的敌人，？？？代表着特殊战斗的名称。这种战斗通常要打败大量的敌人，难度比较高，对付敌人尽量采取逐个击破或者大范围打脚的方式，这样可以避免被敌人围攻。

デュエル：在挑战完一个斗技场中所有的剑斗士之后会出现，也是单挑战，难度相比排名前几位的角斗士来说要简单一些。



战斗评价



在每场战斗结束之后都会有战斗评价，评价越高，得到的额外资金收入和AP也越多，对角色的培养非常重要。与评价有关的几点因素：①最大连击数；②连续杀敌数；③背后攻击次数；④回避率；⑤战斗胜利的时间；⑥命中率；⑦格挡次数；⑧回应观众。其中回应观众是在观众对玩家的表现喝彩时按下R键+△键做出回应观众的动作。各种评价按照从好到坏的顺序如下排列：历史に残る（名垂青史）→町中の噂（小镇的传说）→注目の的（万众瞩目）→压倒的な强さ（压倒性地强大）→安定した胜利（安稳地胜利）→キレのある技（优秀的技能）→今后に期待（今后备受期待）→努力は认める（努力得到认可）→见所なし（没有看头）→见た目だけ（虚有其表）→记忆に无い（毫无印象）→疑问が残る（残留有疑问）→大味すぎる（过于乏味）→弱い者虐め（虐待弱者）→八百长试合（伪战斗）。

关于RANK&结局

在游戏中，角斗士的等级被分为下级、中级、上级、最上级四种，玩家可以挑战的战斗难度只能是当前等级和比玩家低一级的战斗。在游戏初期阶段都是由雇主决定前往某个特定斗技场参加斗技的，当RANK到了上级之后，则开始由玩家自由选择前往任意斗技场参加斗技以及触发结局事件。触发了三星的剧情事件后帝国的将军会来邀请主角帮助王子，之后将会引发各种结局路线。

本作有各种各样的结局，最为普通的一个结局即将一百万借金还清后选择回到家乡，此外还有对应几个斗技场的结局、皇帝被刺结局、加入反抗势力等结局，这些具体内容将会在后面的详细攻略中指出。



二周目



在游戏通关后载入通关存档可以进入下一周目，此时能选择困难难度开始游戏。将困难难度通关之后还会追加噩梦难度。在这两个难度下敌人将会被大幅度强化，在难度上有了很大的提升。上周目结束时身上所有的装备、称号、金钱都会继承，因此可以在普通难度下先将必备的装备等强化后再去挑战更高难度。

剧情流程攻略

简要说明 ①本作的流程并不复杂，但自由度极高，一周目普通难度下游玩的天数没有限制，玩家可以根据自己的喜好选择势力。前期虽然需要跟随雇主前往各大斗技场比赛，但比赛的场数并没进行限制，文中笔者为了达到最快的升级进度都把每天的全部比赛场次打完，实际游戏中剧情的触发也会根据玩家所打比赛的不同而改变天数（比如笔者因为每天的比赛都打满，在第七天就升级为中级角斗士并触发相关剧情，而有些读者则在第十天才升级为中级角斗士，那么中级角斗士的剧情将在第十天才触发）。各位读者实际游戏中大可不必依照文中顺序进行攻略。

②流程攻略以自述剧情的方式写到角色成为上级角斗士为止，升级为上级角斗士后由于玩家可以自由选择斗技场战斗，这些斗技场的比赛内容都不同，加上各大斗技场的比赛内容重复性较大，写起来很不方便且要占用大量的篇幅，另外游戏设定不管玩家选择哪条路线，最终的通关目的都一样，因此文中只写出上级后的通关方法，如果给各位读者造成不便还望谅解。



1.游戏开始后会让玩家依照自己的喜欢设定人物，设定完成后便可以开始我们的斗士之旅。

2.下级角斗士的战斗都由雇主安排，战斗难度均不高，各位玩家可以在此熟悉技能和基本操作，并尽快找到适合自己的战斗风格。一旦经验槽蓄满升级为中级斗士，那些对战对手以半吊子水平将很难取胜。

第一天

所谓角斗士，不过是被那些令人作呕的贵族冠以这个稍微好听一点的名称罢了，他们和那些苦力一样，是这个世界上最低贱的奴隶。不，或许他们比那些苦力更糟糕，至少那些整天被人呼来换去的苦力们不用每天都为随时丢掉小命而担忧。他们被迫在训练营中和同伴生死相搏。为了讨好那些贵族，他们要在角斗场中和一些毫不相识的人战斗，直到手中的利剑刺穿对方喉咙，这场噩梦般的游戏才得以告终。至于自由，对于那些永远被困在牢笼中的角斗士来说，更是遥不可及的梦想……

我的名字是塞拉蒂斯，在一次战争中，我不幸被可恶的罗马帝国所俘虏，成为了他们的奴隶、贵族的娱乐工具。在一段漫长的囚禁后我被他们折磨得身心疲惫，看到我已经没有反抗的力气后，他们将我带到了一个训练营，这里的训练官似乎不比军队的家伙好到哪去，还没等我好好休息一番便把我拉起，要我和他进行对战练习，虽然我想一拳把这个满脸肥肉的教官放倒，但为了生存，还是忍忍吧。

训练指导 游戏中前四天都是供玩家上手的练习指南，第一天教官将教授玩家基本的游戏方式，具体内容如下：

1.“走り”：基础移动，来回跑动一下即可。

2.“右手装备”：靠近地上的短剑，按→键捡起武器。

3.“上攻击”：按△键对目标发动头部攻击三次。

4.“右攻击”：用○键对目标发动右侧攻击三次。

5.“下攻击”：用×键对目标发动下身攻击三次

6.“左攻击”：用□键对目标发动左侧攻

击三次。

7. 按SELECT键结束训练，利用所学知识击败教官。

第一天的教学模式告诉玩家发动相应方向的攻击后，可以有效针对敌人的弱点进行攻击，如果打掉敌人某部位的装备后再次攻击该部位，玩家的攻击才能使对手受到伤害。

> 训练刚刚结束，想不到教官并没有给我休息的机会，叫我们这些角斗士集体敬礼。这时一个胖胖的黑鬼老头来到我们的面前，原来他就是我们的主人，从其他人那听说，这家伙之前派去的角斗士似乎都吃了败仗，让他损失了不少钱财。在教官的吹捧下，雇主来到我的面前，让我和他一起前往斗技场战斗。

カソバニアの荣光杯——第一斗技

对战人数：3人
限制时间：无
出场资格：下级以上
难易度：2
赏金：2500A

战斗说明： 由于有个强悍的队友在场，第一场战斗的难度其实不高。开场后我们大可以抛下队友远离战场，等队友稳当地牵制住敌人后，我们便可以无耻地进行偷袭。优先放倒两名没有穿防具的敌人后，就可以和队友一起夹击剩下的那名持盾角斗士。

> 战斗胜利后，雇主那笑容满面的脸让我几乎认不出来，看来今天的角斗让他赚回不少。雇主告诉我只要能保持胜利，名誉、金钱，甚至是自由都不在话下，能恢复自由？我似乎看到了一线希望……



第二天

训练指导

1. “スタイル”：玩家所持的武器一共有4种，分别是片手剑、大盾、二刀、格斗，每种武器都有自己的特点，具体内容读者们可以参照系统说明的“战斗风格”部分，利用△键攻击将对手的头盔打掉。

2. “兜装备”：靠近敌人掉落的头盔，按十字键↑键戴上头盔。连续使用○键攻击将对手的盾牌打掉。

3. “大盾装备”：靠近敌人掉落的盾牌，按十字键←键捡起。连续使用□键攻击打掉对手的武器。

4. “剑装备”：靠近敌人掉落的木剑，按十字键←键捡起木剑。

5. 按SELECT键结束训练，利用所学知识击败教官。

通过第二天的训练，我们知道在战斗中可以把对手掉落的防具据为己有，而对手也同样能把我方的装备占有。通过这个因素我们大可夺取对手的装备让其进入一个尴尬的局面，具体方法各位读者可以参考本文中的“无赖战法”部分。

战斗结束后将开启训练营菜单，具体功能读者可以参考系统说明的“菜单说明”部分，使用第一项即可进入斗技场。要记住每次回到营地的时候都要养成加点的好习惯，由于初期我们负重量较小，笔者推荐优先增加END和STR数值。

> 今天前往的斗技场是罗马一名将军的女儿开办的，而我非常“幸运”地在斗技场门口看到她。这名叫阿库伊莉亚的美丽少女对我们这些奴隶的态度非常傲慢。伊莉亚为雇主介绍“ベロナの微笑み杯”时还不时地藐视着我们，似乎在嘲笑着奴隶的低贱身分。让我不由地对这个美丽少女的印象大打折扣。



ベロナの微笑み杯——第一斗技

对战人数：无限
限制时间：60秒
出场资格：下级以上
难易度：1
赏金：1500A

战斗说明： 本关是生存战，由于依旧有个装备齐全的队友在旁帮忙抵挡攻击，战斗难度甚至低于

第一战。注意生存战的敌人是永远打不完的，我们只要适当地在旁边偷袭下对手即可，等时间结束后即可完成任务。

ベロナの微笑み杯——第二斗技

对战人数：4人
限制时间：无限
出场资格：下级以上
难易度：3
赏金：2400A

战斗说明：这种多人混战的战斗我们不必心急，因为包括玩家在内的所有角斗士会互相攻击。而AI开场后会很“配合”地分成两组决斗，我们只要在一旁等待并坐收渔翁之利便可。要注意不要让敌人的数量成为单数，否则多出来的一名敌人会过来袭击我们。

结束了战斗后，雇主告诉我在斗技场外有一名黑人管家在等我，出门一看原来是伊莉亚的使者。他告诉我伊莉亚对我刚才的表现十分赞赏，要我下次再来参加她举办的斗技节目，并顺带送来了3000A的奖金作为额外报酬。看在钱的份上，我对这名大小姐的印象稍微有所改观，是啊，谁会嫌钱多呢。



第三天

这个该死的教练似乎还有那么点人性。他看到我们再次回来后兴高采烈地欢呼着，看到他为我们担心的样子，我对这个肥猪稍微有了点好感。

“主人，怎么样？我培养出的斗士水平不错吧？”

“嗯嗯，不错。”

“嘿嘿，那我的酬劳……”

短短三句话，立马让我对这个肥猪所谓的好感抛到了九霄云外。NND，这群恶心的守财奴果然只是想着钱！不出所料，今天雇主也带我们前往斗技场参加比赛，看来只要我们还活着，就得为这个家伙继续卖命。

训练指导

1．“溜め攻击”：蓄力攻击，长按△键发动三次蓄力攻击。

2．“特技攻击”：按住L键再按对应的按键发动技能，成功发动三次后结束该训练环节。

3．“简易特技攻击”：技能除了用“L+○△×□”的方法直接发动，也可以在普通攻击后使用（无需配合L键），不过发动技能需要消费体力，所以要适当注意别让体力降至最低。使用简易特技攻击发动三次攻击。

4．“疲惫攻击”：使用技能时会降低角色的体力值，当体力不足时槽会显示成红色，此状态下强行发动技能攻击就会出现疲惫一击（破绽较大），使用三次疲惫攻击即可。

5．按SELECT键结束训练，利用所学知识击败教官。

第三天的训练是以技能的搭配和使用为主。和之前的训练相同，对手也会进入“疲惫攻击”状态，实战中不仅自己要注意别进入“疲惫攻击”状态露出破绽。当对付一些装备大型盾牌的敌人时也可以诱惑对手频繁使用技能，趁对方进入“疲惫攻击”状态露出破绽的时候发动猛攻。

ストレニアの导き杯——第一斗技

对战人数：无限
限制时间：60秒
出场资格：下级以上
难易度：1
赏金：2500A

战斗说明：又是一场生存战，由于这次没有那个忠厚老实、任劳任怨的好人队员帮助，本战我们要自己面对三名敌人。建议对操作还不够熟练的玩家以躲避为主通过本战，但要注意不要走到墙边，否则容易被对手夹击。另一方面，对手都没有装备保护的防具，想要击破也并不是太困难，我们可以利用攻击对队员同样有效的特点让多名敌人互相牵制并产生破绽，此时就可以放心地使用技能给予对手重创。

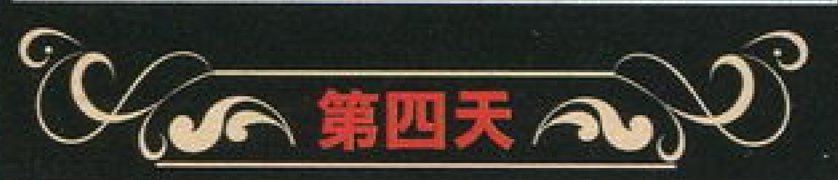


ストレニアの导き杯——第二斗技

对战人数：无限
限制时间：60秒
出场资格：下级以上
难易度：3
赏金：1800A

战斗说明：本战和前一战同样为生存战，那个好人队员再次出现救助我们于水深火热之中。但大部分敌人在这战中都装备了不少防具，让好人队员一人抵挡三名对手难免有点吃力，我们要适当地帮忙牵制一名敌人，优先解决掉没有盾的对手后和队友合力夹击剩下的敌人是不错的选择。

终于一天又即将结束，每当夜幕降临，我的心才得以平静。是啊，至少夜晚能让我这个遍体鳞伤的身躯放松一下。回去的路上我遇到了一名自称普罗鸟斯的男子，他的行装虽和贵族一样华丽，但我能从对方的眼神中看出他和那些无聊腐败的贵族并不一样。果然，在交谈中我得知他以前是一名出色的角斗士，通过自身的努力凑齐赎金重新获得了自由之身，现在还是一个贵族的亲卫队队长。我发自内心地羡慕着眼前这位英雄。我又何时能够得到“自由”呢？



今天的太阳还没升起，肥猪教官就把我从草堆中拖出，原来今天雇主将要带一个贵客来参观这个训练营，而我的任务就是和教官上演一场实战。

训练指导

1.“警戒”：按住R键后自动进入警戒状态。
2.“平行移动”：按住R键后左右移动即可。按下R键后，配合□、○可以调整视角。
3.“ドッジ”：面对敌人按住R键承受其攻击，可以用身上的防具来承受伤害。完成三次后进入下个环节。
4.“パリー”：按住R键后再按L键可以弹反敌人的攻击，类似其他游戏的一闪。由于时机很难掌握，要多加练习。
5.按SELECT键结束训练，利用所学知识击败教官。

第四天也是最后的训练，本次训练所教授的内容相当有用，警戒状态中角色会自动回避来自正面的普通攻击，并使用防具防御技能攻击，尤其对一些喜欢使用大盾装备的玩家，此技巧可以说是无赖到极点。

“好！”一声喝彩打断了我和教官的战斗，回头一望，发现声音出自一个高贵的妇人，从她的神情来看，显然已在旁边观看我们战斗很久。教官一看到她和雇主，急忙放下手中的武器朝贵客打招呼，我趁机装作什么都不知道，一拳狠狠地朝他脸上招呼过去。可怜的教官躺在地上怒视着我，但又碍于贵宾在旁，只是敢怒不敢言，我也算是出了口平日的恶气。

原来这位贵妇人是一家酒店的老板，名叫艾莉扎布埃塔，是我今天要参加的“エゲリアの嗫き杯”的举办者。交谈中我得知她之前看过我的几场比赛，因为这次的比赛是财政官所特别举办的，她怕我出问题，特来嘱咐我几句。

等贵妇人走后，雇主看我受到数个贵族的瞩目，也在旁吩咐教官以后对我好点，看来我的好日子就要来了。



エゲリアの嗫き杯——第一斗技

对战人数：无限
限制时间：60秒
出场资格：下级以上
难易度：1
赏金：1500A

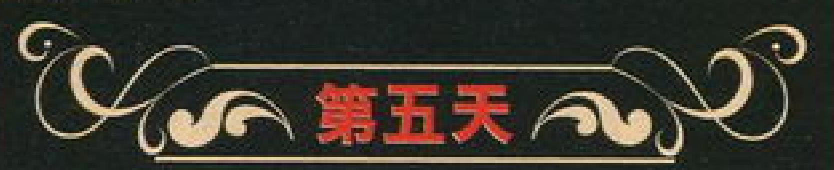
战斗说明：简单得不行的战斗，第一批敌人防具非常少，有的甚至连双手武器都没有，只要和队友配合默契，打出高评价也不在话下。

エゲリアの嗫き杯——第二斗技

对战人数：4人
限制时间：无限
出场资格：下级以上
难易度：3
赏金：2400A

战斗说明：久违的多人混战，只是和之前那场不同，开场会有一个脑残对手紧追

着玩家不放，而他的身后又有一个对手紧追着他不放。“所谓敌人的敌人就是同伴”，我们要做的就是把追赶我们的家伙引入死角，让他和追赶他的对手两人打起来，我们就可以高枕无忧地在一旁捡漏了。



第五天

今天没有教官的骚扰，我终于能够舒舒服服地睡个好觉。自从被捕以来经过数个月的奔波，我已经好久没能睡得如此安稳。当阳光晒得我全身发热而醒来时，我幸福地升了个懒腰，我才发现人原来是这么容易满足的。

カソバニアの荣光杯——第一斗技

对战人数	无限
限制时间	60秒
出场资格	下级以上
难易度	1
赏金	2500A

战斗说明：又是限制时间的生存战，敌人的雇主想必很穷，大部分敌人甚至连防具都没有，拿把小匕首就上场送死。按惯例先把左右两个较弱的对手放倒，以免一不小心遭受对手的夹击。另外由于对手都没有防具，不用担心自己的攻击被对手抵挡。采取让对方聚集在一起后使用大范围攻击的方式也能较快地结束战斗。

カソバニアの荣光杯——第二斗技

对战人数	无限
限制时间	60秒
出场资格	下级以上
难易度	3
赏金	2400A

战斗说明：限制时间的大混战，和之前几场一样，四个对手彷佛各自欠了对方一大笔钱似的，开场就无视主角自顾自地打得热火朝天，我们只要在一旁偷袭即可。

比赛结束后，我被提拔成中级角斗士，虽然训练所的同伴都为我感到高兴，但我却闷闷不乐，因为我十分清楚，这意味着未来将要面对更多残酷的挑战。这时雇主高兴地告诉我说有件好事，原来是一位元老会的议员自从看了我的比赛后便对我产生了兴趣。当和对方见面后我才发现，那个议员就是之前第一场比赛结束后在一旁看着我的老人。交谈中发现，这名叫做庞贝尼乌斯的老人对我的表现非常满意，让我继续努力。如果有幸升格为上级角斗士的话，他会为我引荐贵族认识。他们走后，我无奈地笑了笑，自己能不能活到那时候，还是个未知数呢。



中级篇

1.从中级开始，玩家将会有机会挑战斗士排名赛上的23位对手，他们的实力是下级那些下三滥对手完全不能比的。其中1～12位剑士拥有自己独特的剑术，击败他们后玩家的角色也将习得这些剑术，这类技能的具体使用方法读者们可以参考前面的“体力和技能”。

2.中级开始敌人将会使用夹击、连击等技巧，身上的防具请尽量装满，以免被对手秒杀。特别是比较重要的头部，应优先选择一些防御性能高的防具。



第六天

成为中级角斗士后，我也拥有了自己的一间小屋，能拥有和那个肥猪教官一样的待遇使我十分满意。今天一大早主人就来到我的房间，告诉我昨天的元老会成员庞贝尼帮我安排了一场排名赛。

排名战23顺位

对战人数	1人
限制时间	无限
出场资格	中级以上
难易度	3
赏金	10000A

战斗说明：第一场排名赛，对手的实力并不强。由于对方装备单手剑和中等盾牌，以我们现在的装备想要击破他并没那么容易。好在对方的体力不足，攻击三下左右就会进入“疲惫攻击”状态，我们可以先使用R键的警戒状态回避对手的攻击，趁他进入“疲惫攻击”状态后对其头部进行猛攻即可。只要注意战斗中不要让自己的背后靠近墙壁，否则容易被卡在死角里遭受连击。

当我拼尽全力把对手放倒后，自己也受伤倒下，不愧是能排上名次的角斗士，实力果然不是之前那些对手能比的。想到以后自己也是榜上有名的角斗士了，我甚至有一些开心。这时观众们发出的一阵又一阵欢呼声打断了我的思考，平日里这些高傲的贵族似乎此刻都在为我喝彩。不知不觉中，我感觉身上的伤口也没那么痛了，难道是我已经习惯拼杀了吗？



第七天

由于昨天激烈战斗后产生的伤口还没愈合，主人给我安排了一些较为轻松的比赛。前往斗技场的路上，普罗乌斯突然阻住了我的去路。他告诉我这段时间贵族之间似乎在进行着什么内部活动，而这些活动和斗技场有着莫大的关系，让我小心为妙。很久没有关心我的人了，普罗乌斯的行为让我着实感动了一下。

ストレニアの导き杯——第二斗技

对战人数：无限
限制时间：60秒
出场资格：中级以上
难易度：1
赏金：6000A

战斗说明：中级战的限时生存赛比下级难上不少，敌人的攻击意识和装备都得到不同幅度的提升。此时可以前往武器店把身上的装备好好更新一下了，特别要把身上的防具搞好，防止被敌人夹击时一命呜呼。本战的敌人中有一个使用长枪的对手，他会在我们逃跑时偷袭，因此本战开场后要快速近身，优先解决掉这个棘手的家伙，然后把对手清到只剩一个后和对方周旋即可，60秒的时间限制结束后就能完成比赛。

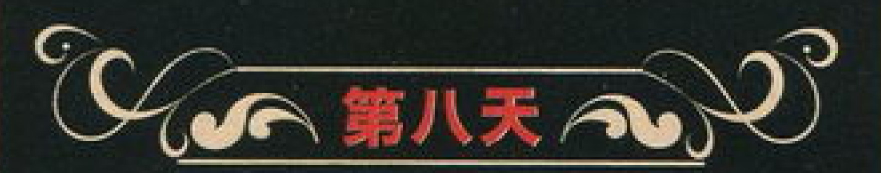
排名战22顺位

对战人数：1
限制时间：无限
出场资格：中级以上
难易度：3
赏金：8800A

战斗说明：对手是一个装备长枪和大盾的女角斗士，这种配置的对手一般都以防御为主，我们不可贸然进攻，否则一旦被攻击反弹后将遭到一顿猛烈的连续打击，到时候想再翻盘可谓难上加难。对手的攻击范围很大，特别喜欢针对玩家的脚部进行重点攻击，实战中建议集中攻击对手防御较差的头部或武器部位，一旦打掉装备后应全力攻击弱点部位，如果被对手重新取回装备将对我方很不利。

战胜对手后，我独自来到斗技场下面的医疗室中进行手术。回来的路上我突然听到一阵窃窃私语，似乎是在讨论有关斗技场和权力相争的问题，这时我突然想起普罗乌斯早上对我的警告，直觉告诉我此地不宜久留。反正贵族之间的事情和我也没有多大关系，我匆匆地离开了这个是非之地。

在回到训练所的路上，我再次遇见普罗乌斯前辈，原来他今天也去观看了我的比赛，我的表现令他非常满意，但不知为什么，我并没有把今天下午的发现告诉他……



第八天

一大早主人就来到训练所，告诉我艾莉扎布埃塔夫人想见我。来到她家后，我着实被这豪华气派的房子所震撼。和艾莉扎夫人的交谈中我才得知，原来她的丈夫是一名很有名望的商人，但因为要经常出去经商，使艾莉扎夫人一人留在屋子里极其无聊。久而久之她喜欢观看角斗士的决斗，并达到了如痴如醉的地步。说完这些后，艾莉扎夫人感谢我能够听她述说这些事情，并安排了马车送我回去。

排名战21顺位

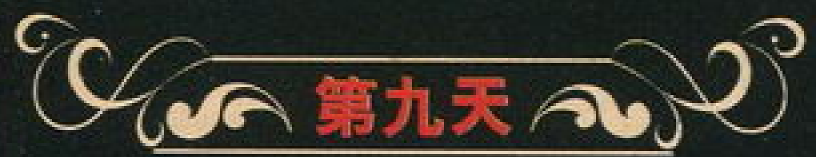
对战人数：1
限制时间：无限
出场资格：中级以上
难易度：3
赏金：8250A

战斗说明：对手是格斗风格的双拳套斗士，速度非常快，但弱点也很明显——攻击力不足。本战建议装备长枪加大盾的防御性装备作战。以对手的攻击力想要破防简直是痴心妄想，平时我们只要一味地防守即可，趁对手露出破绽的时候集中攻击其中段部位，由于对手该部位没有防具保护，只要命中几次即可结束战斗。

エゲリアの囁き杯-第三斗技

对战人数：9
限制时间：无限
出场资格：中级以上
难易度：3
赏金：10000A

战斗说明：本战依旧是多人混战，由于最后要和一个角斗士进行单挑，因此前期我们尽量不要上前战斗，以免受伤影响之后的发挥。当第一批的四名敌人全数解决后将会出现新的四名敌人，击破第二批后会出现一名中级斗士，好在对手的装备不强，我方只要有一把攻击力在20以上的装备要取胜不难。



排名战20顺位

对战人数：1
限制时间：无限
出场资格：中级以上
难易度：3
赏金：7500A

战斗说明：对手实力不济且中段防御脆弱，这个对手非常热衷攻击我们的头部，而这时候我们的防具最多只能抵挡对手的六次攻击，一旦不小心被击落要马上捡起，否则被对手直接命中头部很容易遭到秒杀。本战建议使用双手武器战斗，开场后我方集中攻击对手右侧，只要速度够快很容易就能把他的武器打落。

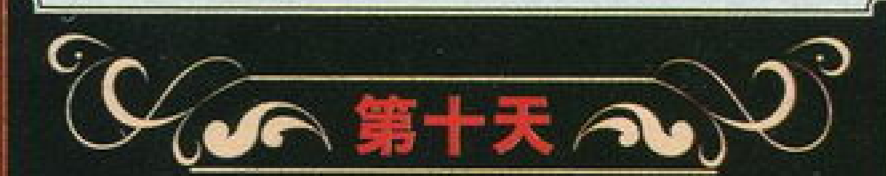
ベロナの微笑み杯——第三斗技

对战人数：2
限制时间：无限
出场资格：中级以上
难易度：3
赏金：9000A

战斗说明：双人合作的对抗战。我方的好人队员由于长期不出场而没钱购置装备，这场战斗中他反而成为了我们的累赘。虽然他的装备不行，但帮我们稍微抵挡下对手的攻击还是游刃有余。开场后我们应优先解决掉那个持双手武器的对手，这名对手的防御较弱，只要集中攻击头部很快便能放倒。之后只要采取绕背偷袭的战术便很容易搞定剩下的盾牌斗士。



战胜对手后，我在斗技场外又见到了艾莉扎夫人，她对我的表现越来越满意，并邀请我下次再到她家做客。有美女美酒相伴，我自然乐意地接受了她的邀请。不料艾莉扎夫人刚走，一个不知名的男人挡住了我的道路。这个家伙非常不友善地警告我以后不许再接近艾莉扎夫人，从他的打扮我已猜出一二——对方就是艾莉扎夫人的丈夫，而我也并不想把自己卷入麻烦的事情中，委婉地答应了他的要求。



排名战19顺位

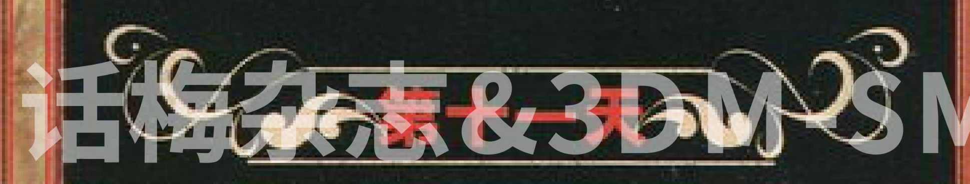
对战人数：1
限制时间：无限
出场资格：中级以上
难易度：3
赏金：7500A

战斗说明：对手又是一名双手武器风格的斗士，但这次我们要面对的是双锤。对手的恐怖之处是他的强大攻击力，几下就能把我们全身的防具统统扒光。好在对手的攻击速度和距离都不行，而没有装备盾牌也是他最大的弱点。本战推荐使用攻击较高的武器，很容易就能把他的武器打掉。

ストレニアの导き杯——第三斗技

对战人数：6
限制时间：无限
出场资格：中级以上
难易度：2
赏金：4950A

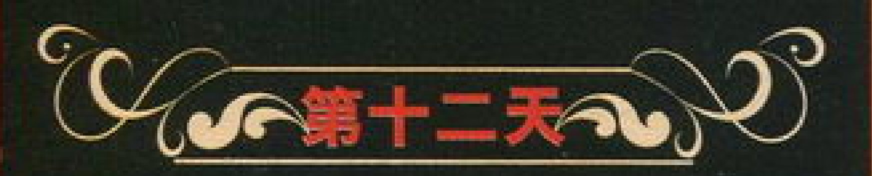
战斗说明：主人终于认识到没有好人队友是不行的，给了他不少补贴让他的装备进行了一次大换血。开场后我们可以让他牵制住对手，然后尽快利用偷袭给予对手重创，并尽早结束战斗。



エゲリアの囁き杯-第三斗技

对战人数：7
限制时间：无限
出场资格：中级以上
难易度：3
赏金：15000A

战斗说明：组队混战，敌人的配置方面前两批是三人一组的下级角斗士，而最后是一名中级角斗士，由于前两批的敌人较弱，利用好人队友进行牵制的战术屡试不爽。轻松解决掉前两批后。依旧利用队友和对手死拼，我们则无耻地在一旁偷打即可。



这几天我的比赛都出乎意料地简单，这让我感到少许不安。果然，今天一大早元老会议的成员庞贝尼和主人来到了我的房间，今天将要再次前往“カソバニアの荣光杯”战斗，而本次的对手则是和庞贝尼在政治上的对手议员所安排的。出发前，庞贝尼一再嘱咐我今天的角斗必须胜利，还安排了马车送我前往斗技场。一些下级角斗士看我有马车接送，纷纷投来羡慕的目光，他们可知道，我这一去又能不能回来呢？看来我已经在不经意间成为了他们的政治工具。不过这并不是我所关心的问题，只要奖金够高，危险一点又有什么，只要早日赎身，我就可以恢复自由，离开这个鬼地方了。

カソバニアの荣光杯——第二斗技

对战人数：1
限制时间：无限
出场资格：中级以上
难易度：3
赏金：7500A

战斗说明：敌人的武器为单手剑加盾，他的防御能力非常优秀，并会十分聪明地采取防御后抓住我们的破绽出手反击。但聪明反被聪明误，这么强悍的敌人居然忘记装备下身防具。本战推荐使用长枪作战，开场后就和对手拉开距离并一直攻击他的下身，不久就能击破对手。而其他武器只能利用他喜欢防御的特点，用快速的攻击击破盾牌后迅速解决掉。

カソバニアの荣光杯——特别斗技

对战人数：7
限制时间：无限
出场资格：中级以上
难易度：3
赏金：20000A

战斗说明：元老会特别安排的斗技赛，本战可算是一周目正常流程中难度最高的一战，前两批对手是三名中级角斗士组成的小队，最后则是一名中级角斗士和我们进行单挑。前两批敌人都装备齐全且喜欢对我方进行群殴，使用近战类武器的话很容易陷入被逼入死角围殴的局面。本战推荐使用长枪+大盾的装备，战斗开战后要马上占据场地中央的有利地形并尽量使对手和我们保持一个扇形，此时只要一直使用下段攻击即可，由于长枪的大范围攻击，一次就能攻击到三名对手。

解决前两批敌人后，最后一名敌人的装备比现在的我方要好上不少，他的盾牌很难打掉，推荐使用上段攻击他的头部。由于对手的速度很快，战斗时要小心对方使用盾牌突击的技能。实在打不过的话，可以利用之前两批敌人掉落的装备，把对手撞到装备上让他产生硬直，并趁机猛攻也不失为制胜的好方法。



我成功通过了元老会的特别斗技赛，庞贝尼对我更是赞赏有加，并依照他当初的约定，准备推荐我成为上级角斗士。但成为上级角斗士必须要战胜一名上级角斗士才行，而今天，就是我接受挑战的日子。



クイリヌスの福音杯——第一斗技BOSS战

对战人数：1人
限制时间：无限
出场资格：上级以上
难易度：3
赏金：15000A

战斗说明： 这次战斗对手就是我们成为中级角斗士时第一场单挑赛的那个对手。他依旧使用片手剑+小盾的装备。对于现在我方的装备而言，要破坏小盾并不困难。用最拿手的武器上吧，只要武器攻击力足够（30左右即可），开场后猛击其盾牌就行。如果装备达不到要求，也可以第一次和他以对决的方式战斗，按住R键进入警戒状态诱使他出招。由于对手的体力依旧很低，当对方进入“疲惫攻击”状态时猛攻即可。

成为上级角斗士后的注意事项

①成为上级角斗士后不用再跟着主人参加斗技比赛，而可以依照自己的喜好前往各大斗技场战斗，因此会造成各位玩家的流程不一致，本文中就不再提及任务方面的内容。

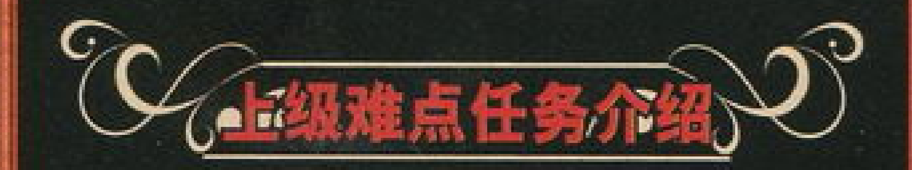
②成为上级角斗士后，在大地图上按□键能查看各大斗技场幕后持有者的好感度，好感度以星数显示，最高为三星。只要不断在一个斗技场里进行比赛就能提高这个斗技场幕后主人的好感度，当好感度达到三星后继续在该斗技场比赛的话，将有机会挑战隐藏对手。

③当和任一斗技场幕后支持者的好感度达到三星时，该斗技场的支持者会询问玩家是否要和他结盟，游戏一共有七个结局，其中四个结局分别对应四个斗技场的结盟情况。

④一旦和任意一个斗技场结盟，其他三个斗技场的好感度会归0。但结盟后玩家可以使用结盟斗技场特别提供的武器店，里面可以买到其他地方无法获得的优秀装备。

⑤当玩家的等级提升到最上级角斗士并已经和某一个斗技场结盟，在大地图上按□键将出现一个将军头像，和他对话后会进入主线王子剧情，答应进入皇家军队后可以购买皇家军队专属装备。





与阿库伊莉亚结盟后的特殊剧情战

战斗说明： 本战中主角将全裸在大街上被群众围殴，我们的目的是想法设法从这群暴力份子的手中逃走。由于敌人很多，本关切记不可贪战。攻关过程中我们要利用一切能利用的装备，比如将地上的簸箕当做盾牌，菜篮当做头盔增加防御力。

荣光杯特殊战

战斗说明： 主角赎身后或者在排名战11顺位都将遭遇这名号称移动火山的家伙。他的装备为单手锤+大盾。不仅防御力高、攻击力和攻击速度也很快，是一个让玩家非常头痛的对手。平时对方会频繁使用普通攻击攻破我们的防御，并立刻使用盾牌推进。推荐的战斗方式为不戴头盔并使用双枪战斗。开场后集中攻击他的头部让其头盔掉落，由于长枪的距离远高于锤子，只要不产生较大破绽都不会出什么问题。当头盔掉落后应马上捡起给自己带上，由于此时对手没有头盔的保护，全力攻击其头部很快便能解决他（也可以选择戴头盔战斗，等头盔掉落后丢弃其中一把武器，利用头盔当盾的方式折磨死这个胖子）。

排名战1顺位

战斗说明： 这个号称“黑狗李逵”的双斧男实力相当强劲。开场后他会以极快的速度拉近距离并用连击攻破我们的防御。本战推荐使用双枪战斗，把中段和上段攻击设置为无法使用的技能，开场后就使用普通攻击狂刺，一旦对手露出破绽就马上使用蓄力攻击击破对手的防御。

附录：七个结局的触发方法

自由结局类

自由结局①

成功赎身后选择第二项“回家乡”，此时游戏自动结束并进入二周目，属于BAD ENDING。

自由结局②

进入王子剧情后成功帮助王子战胜反抗者，选择第一项答应留在王子身边保护他，成为皇家近卫队队长。

自由结局③

进入王子剧情后在和反抗者的战斗中失败，王子被刺杀。以该结局进行二周目将无法开启新难度，属于最坏结局。

其他四种结盟结局的触发方法：成功帮助王子战胜反抗者，在最后王子询问是否答应留在身边时选择第一项“否”，之后进入四个同盟斗技场幕后支持者的结局。

幕后支持者类

幕后支持者结局①

通过阿库伊莉亚的介绍进入将军的部队，并在前线立下许多战功，成为了角斗士之间流传的佳话。

幕后支持者结局②

元老会议员庞贝尼邀请主角再次回到斗技场战斗，成为当地永远不败的最强斗士。

幕后支持者结局③

和艾莉扎布埃塔夫人一起前往地中海经商。（其实是私奔……）

幕后支持者结局④

答应普罗乌斯的邀请，和他一起保护贵族。



玩后感

本作最大的亮点在于系统，各种战斗风格之间的平衡点做得很好，喜欢ACT的玩家不妨一试。不得不说，游戏的装备在对决中起到很大作用，往往一把好武器就能使噩梦难度下的对手丢盔弃甲。这种过于依赖装备的设定导致游戏到后期可玩性不强，加上游戏的流程安排让人十分不满意，难免会让玩家产生枯燥感。



《王国之心》是由Square Enix与迪士尼联手打造，聚集了迪士尼众多明星角色的人气系列。作为系列最新作的本作在系统上进行了全面强化，在加入了各种新颖有趣设定的同时保持了系列一贯的爽快感。本作相当于系列的前传，故事发生在比系列初代更早的时期，讲述了发生在三位剑刃勇者身上的故事。

推荐度 S

文 洋葱　美编 Juxi

光环视频收录

王国之心 梦中诞生

キングダム ハーツ Birth by Sleep

PLAYSTATION PORTABLE

Square Enix	RPG	2010年1月9日	日版
1～3人	6090日元	无对应周边	

系统解析

三人的旅程

游戏的序章结束之后，玩家就要从泰拉（テラ）、维恩图斯（ヴェントゥス，下面简称维恩）以及阿库娅（アクア）这三名主人公中选出一人进行游戏。做出了选择后直到通关都无法换人，想要玩其他路线的话就必须重新开始游戏。

不同的视角会让玩家对相同的事件产生不一样的理解，只有将三个人的路线全部完成，玩家才能明白整个故事的真相。官方制作人推荐给玩家的游戏顺序是泰拉→维恩图斯→阿库娅，当然就算不按照这个顺序也不会有什么大影响，玩家也可以按照自己喜欢的顺序来。

另外要提醒各位一下，当将某个角色的路线通关并进行通关存档后，继续玩其他主角的路线时千万不要将这个通关存档覆盖掉，留着以后还有用的，每个主人公都要单独建一个存档。

基本操作



滑杆	角色移动
十字键	更换牌组指令/切换次元连接
○	使用基础指令（攻击）/交谈/开宝箱
△	使用牌组指令
□	使用动作指令（设定有防御等动作指令的情形下）
×	跳跃
L、R	更换视角/同时按下可对敌人进行锁定/同时长时间按住可进行连射锁定攻击
START	打开菜单
SELECT	切换到主视角

1. 指令计量槽，与指令类型以及终结技有关的计量槽。

2. 牌组指令，使用玩家提前设置好的牌组指令。

3. D-LINK槽，与次元连接相关。

4. FOCUS槽，与连射锁定攻击相关。

5. 角色体力。

牌组指令

牌组指令主要分为三大类，即战斗指令（バトルコマンド）、动作指令（アクションコマンド）以及连射锁定攻击指令（シュートロックコマンド）。

当中战斗指令包括技能、魔法、道具，玩家若是想要在战斗中使用这些指令的话，就必须在战斗前提前设置好，打开菜单选择“デッキ编辑”，将想要使用的指令设置到战斗指令栏中，这样一来才能在战斗中通过画面左下的指令选单来发动这些指令。需要注意的是，技能魔法和道具不同，是没有使用限制的，不过每招在使用之后都有一段固定的冷却时间，必须等待冷却结束才能再次使用，而回复药等消耗道具则没有冷却时间。



▲玩家可以通过开宝箱、捡取敌人掉落的宝箱、去商店购买或是合成等多种方式获得新的牌组指令。

动作指令的内容包括有二段跳、紧急冲刺以及防御反击等等，装备之后角色立即就能使用这些动作。而最后一种指令，就是更换连射锁定攻击的具体方式，关于连射锁定攻击会在后面进行说明。



指令的成长

通过打倒敌人玩家可以获得CP值，CP的累积可以使装备中的指令的等级得到提升。指令等级提升后，威力性能也会有所加强，指令升到最高等级后会出现一个王冠图标。

强化技能（アビリティ）

强化技能可以让角色获得增加HP、魔法威力、连击数或是增加敌人道具掉落率等各种各样的效果。在选择战斗指令时，玩家会看到个别技能魔法后面有一颗红、黄或是蓝色的小圆珠，这就代表该战斗指令附带有强化技能，玩家只要装备上该战斗指令，即可获得附带的强化技能的效果。接着，玩家只要将该战斗指令的级别提升到最高，就可以完全学会强化技能，之后即使卸下战斗指令，强化技能的效果依旧存在。

不过大多数附带有强化技能的战斗指令，都需要玩家自己通过合成获得。打开菜单选择“コマンドチャージ”，玩家就可以利用两个现有的战斗指令（指令等级必须达到一定高度），以及一块结晶进行合成，合成结束后玩家会获得一个附带着强化技能的战斗指令，而作为素材的两个指令以及结晶都会消失，至于具体会附带什么强化技能，都是根据结晶的种类来决定的，具体可以参照下表。

结晶名称	说明
きらめく结晶	获得与“提升属性攻击”相关的强化技能
时の结晶	获得与“减少指令冷却时间”相关的强化技能
力の结晶	获得与“提升特定的攻击的威力”相关的强化技能
みなぎる结晶	获得与“增加连击数”相关的强化技能
うるおいの结晶	获得与“提升最大HP”等与HP相关的强化技能
满たされる结晶	获得与“自动吸引掉落奖励”相关的强化技能
めぐりくる结晶	获得与“增加掉落奖励、增加经验值”等相关的强化技能
混沌の结晶	随机获得各种强化技能

DeepSpace

指令风格与终结技

在战斗中通过攻击敌人可使画面上的指令计量槽增长，当该槽累积到最大时，基础指令（基本攻击）就会变成终结技指令，发动终结技后指令计量槽归0。

在指令计量槽积累的过程中，如果玩家使用了特定的技能的话，当槽累积到最大时就有机会改变指令风格，此时基础指令会发生改变。接着再次将指令计量槽蓄满，即可使用该风格的专有终结技。另外，在变成某种指令风格的情况下，如果再次满足了特定条件，是可以让指令风格进行二次改变的，具体方法请参照下表。注意，一开始并不是所有指令风格都能使用，有些需要触发一定程度的剧情才可，玩家打开菜单查看人物详细状态时可以看到自己已学会的指令风格。



泰拉

风格名称	切换条件
フェイタルモード	使用エリアルブレイク等用键刃进行攻击的牌组指令。
ファイアブレイザー	使用ファイア系的牌组指令。
ダイヤモンドダスト	使用ブリザド系的牌组指令。
サンダーボルト	使用サンダー系的牌组指令。
ロックブレイカー	改变了一次指令风格的情况下，使用ブレード系、デトネ系、ブルータルブラスト等牌组指令。
ブレードチャージ	改变了一次指令风格的情况下，使用ストライク系、ファイア系、ブリザド系的牌组指令。
ダークインパルス	改变了一次指令风格的情况下，使用ゼログラビデ系、マグネ系、ダーク系的牌组指令。
アイスブラスト	吃雪糕。

维恩

风格名称	切换条件
スピードレイヴ	使用エリアルブレイク等用键刃进行攻击的牌组指令。
ファイアブレイザー	使用ファイア系的牌组指令。
ダイヤモンドダスト	使用ブリザド系的牌组指令。
サンダーボルト	使用サンダー系的牌组指令。
サイクロン	变成前四种风格的其中一种后，使用エアロ系、ストライク系、レイド系的牌组指令。
ウィングブレード	变成前四种风格的其中一种后，使用ブレード系、マグネ系、カウンター系的牌组指令。
エアライダー	改变了一次指令风格的情况下，使用突进系（スライドダッシュ等）、ゼログラビデ系、エリアルブレイク等牌组指令。
アイスブラスト	吃雪糕。

阿库娅

风格名称	切换条件
マジックウィッシュ	使用多种类型的魔法牌组指令。
ファイアブレイザー	使用ファイア系的牌组指令。
サンダーボルト	使用サンダー系的牌组指令。
ダイヤモンドダスト	使用ブリザド系的牌组指令。
ブレードチャージ	变成前四种风格的其中一种后，使用ストライク系、ファイア系、ブリザド系的牌组指令。
ゴーストドライヴ	变成前四种风格的其中一种后，使用マグネ系、サンダー系、カウンター系的牌组指令。
エアライダー	变成前四种风格的其中一种后，使用突进系、ゼログラビデ系、ジャンプ系的牌组指令。
アイスブラスト	吃雪糕。

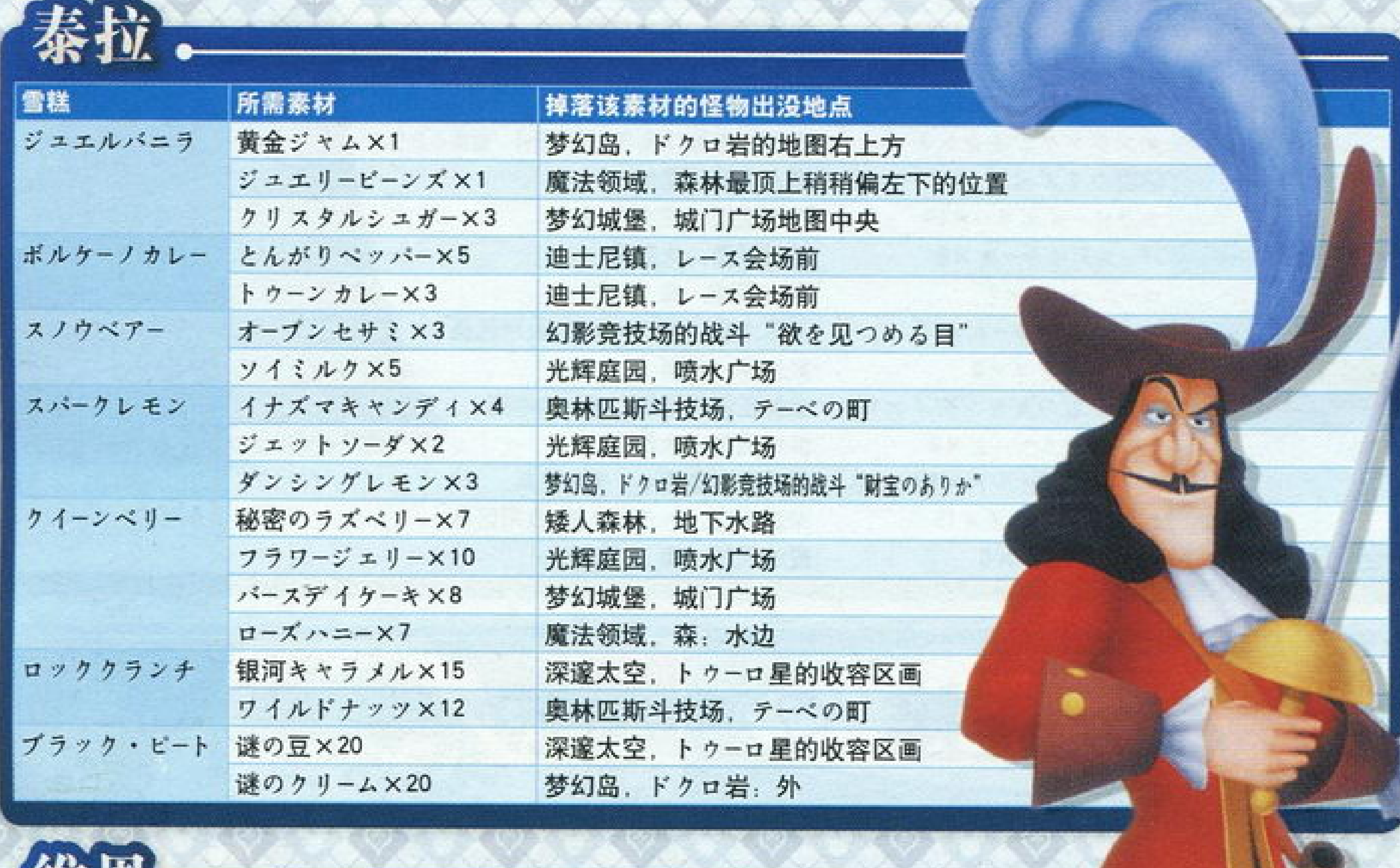
关于雪糕

雪糕是一种消耗道具，使用雪糕后能够直接改变玩家的指令风格，雪糕的种类有很多，不同的雪糕对应不同的风格。另外，使用雪糕的时候玩家还有一定几率能够变成特殊的“雪糕风格”，使用有趣的雪糕指令（要发动雪糕风格的话，必须先与雪糕店旁边的小鸭交谈，完成音乐迷你游戏中“デザ—トパラダイス”的マスタ—难度才可以）。

迪士尼镇世界的故事完成后，玩家进入该世界就可以到三只小鸭开的雪糕店消费。不过此时还无法直接购买雪糕，玩家可以看到每种雪糕的制作材料，然后前往各地去搜集，将材料集齐交给小鸭后就能得到雪糕。而且每种雪糕的材料只需搜集一次，只要做出一次以后雪糕店就会增加这种商品，今后就可以直接在雪糕店购买了。



泰拉



雪糕	所需素材	掉落该素材的怪物出没地点
ジュエルバニラ	黄金ジャム×1	梦幻岛，ドクロ岩的地图右上方
	ジュエリービーンズ×1	魔法领域，森林最顶上稍稍偏左下的位置
	クリスタルシュガー×3	梦幻城堡，城门广场地图中央
ボルケーノカレー	とんがりペッパー×5	迪士尼镇，レース会场前
	トゥーンカレー×3	迪士尼镇，レース会场前
スノウベアー	オープンセサミ×3	幻影竞技场的战斗“欲を见つめる目”
	ソイミルク×5	光辉庭园，喷水广场
スパークレモン	イナズマキャンディ×4	奥林匹斯斗技场，テーベの町
	ジェットソーダ×2	光辉庭园，喷水广场
	ダンシングレモン×3	梦幻岛，ドクロ岩/幻影竞技场的战斗“财宝のありか”
クイーンベリー	秘密のラズベリー×7	矮人森林，地下水路
	フラワージェリー×10	光辉庭园，喷水广场
	バースデイケーキ×8	梦幻城堡，城门广场
	ローズハニー×7	魔法领域，森：水边
ロッククランチ	银河キャラメル×15	深邃太空，トゥーロ星的收容区画
	ワイルドナッツ×12	奥林匹斯斗技场，テーベの町
ブラック・ピート	谜の豆×20	深邃太空，トゥーロ星的收容区画
	谜のクリーム×20	梦幻岛，ドクロ岩：外

维恩

雪糕	所需素材	掉落该素材的怪物出没地点
ハニーバニー	トレジャーハニー×3	梦幻岛，人鱼の入り江，需要从崖道的一棵树上方的入口进入人鱼の入り江
	梦见るリンゴ×2	矮人森林，矿山：采掘场
ボルケーノカレー	とんがりペッパー×5	迪士尼镇，レース会场前
	トゥーンカレー×3	迪士尼镇，レース会场前
スノウベアー	オープンセサミ×3	幻影竞技场的战斗“欲を见つめる目”
	ソイミルク×5	光辉庭园，喷水广场
スパークレモン	イナズマキャンディ×4	奥林匹斯斗技场，テーベの街
	ジェットソーダ×2	光辉庭园，喷水广场
	ダンシングレモン×3	梦幻岛，人鱼の入り江/幻影竞技场的战斗“财宝のありか”
グーフィー・パフェ	モーグリコーヒー×7	光辉庭园，喷水广场
	大粒アーモンド×6	魔法领域，谒见の间
	バレンタインチョコ×5	梦幻城堡，ねずみの通り道
	森のカステラ×10	魔法领域，谒见の间

王国之心 梦中诞生

雪糕	所需素材	掉落该素材的怪物出没地点
ミルキーウェイ	ふわふわクリーム×10	深邃太空，宇宙船：转送室
	虹のシロップ×8	梦幻岛，人鱼の入り江，需要从崖道的一棵树上方的入口进入人鱼の入り江
	わた云のキャンディ×14	奥林匹斯斗技场，テーベの街
ダブルクランチ	瓶詰めイチゴ×9	魔法领域，谒见の间
	ロマンスミルク×5	矮人森林，矿山：采掘场
	ウェディングケーキ×14	梦幻城堡，ねずみの通り道
	流れ星のシロップ×15	深邃太空，宇宙船：转送室

阿库娅

雪糕	所需素材	掉落该素材的怪物出没地点
ハットトリック	バルーンメロン×2	深邃太空，トゥーロ星:收用区画
	英雄オレンジ×2	奥林匹斯斗技场，テーベの街
	ファンタジーピーチ×1	矮人森林，花畑
ボルケーノカレー	とんがりペッパー×5	迪士尼镇，レース会场前
	トゥーンカレー×3	迪士尼镇，レース会场前
スノウベアー	オープンセサミ×3	ミラージュアリーナ，幻影竞技场的战斗“欲を见つめる目”
	ソイミルク×5	光辉庭园，喷水广场
スパークレモン	イナズマキャンディ×4	奥林匹斯斗技场，テーベの街
	ジェットソーダ×2	光辉庭园，喷水广场
	ダンシングレモン×3	梦幻岛，集落/幻影竞技场的战斗“财宝のありか”
クイーンベリー	秘密のラズベリー×7	矮人森林，花畑
	フラワージェリー×10	光辉庭园，喷水广场
	バースデイケーキ×8	梦幻城堡，大階段
	ローズハニー×7	魔法领域，森:水边
ミルキーウェイ	ふわふわクリーム×10	深邃太空，トゥーロ星:收用区画
	虹のシロップ×8	梦幻岛，集落
	わたぐものキャンディ×14	奥林匹斯斗技场，テーベの街
ドナルド・ソルト	クリスタルソーダ×8	梦幻城堡，大階段
	マーメイドソルト×13	梦幻岛，集落
	ロケットラムネ×15	深邃太空，トゥーロ星:收用区画
	青空のゼリー×8	魔法领域，森:水边

次元连接

在各个世界中冒险的玩家，会结识到许多好友。在战斗中通过次元连接，玩家就可以临时借助好友们的力量，使用各种属于他们的特有技能。

画面角色头像旁有一条D-LINK槽，通过拾取敌人掉落的蓝色奖励可以使该槽增加，积累到最大值的时候即可以按下十字键的右方向进入次元连接选单，并选择想要进行连接的好友。选择结束成功发动次元连接后，玩家的所有指令都会变成所选角色的专用指令，此时D-LINK槽会慢慢减少，减至0时次元连接会自动解除。在次元连接发动中拾取敌人掉落的蓝色奖励，可以延长该状态的持续时间。另外，即使D-LINK槽没有减为0，



玩家也可以选择“リターン”来手动结束次元连接状态。

在次元连接的状态下打倒敌人，玩家偶尔会获得特殊道具“标志”，这个道具可以将好友的次元连接效果强化到第二阶段，可使用的技能和终结技都会改变。

另外，在通信联机时若与好友交换了数据，单机游戏时还可以与该好友的角色进行次元连接哦。

连射锁定

连射锁定是一种可以同时对多名敌人进行攻击的方式，在被敌人包围时非常有用。当FOCUS槽为MAX状态时，只要同时长按L和R键就可以进入“连射锁定”模式。玩家要在限定时间内将光标锁定敌人，按下○键即可发动攻击。如果瞄准精确能够在限定时间内让锁定数达到MAX的话，最后还能发动追加攻击，玩家需要根据画面的提示按下指定按键或进行按键连打。连射锁定的具体攻击方式是可以在牌组编辑画面进行更换的。



在发动连射锁定攻击的时候，角色整个过程都会处于全身无敌的状态，玩家也可以用这个招式来躲开个别BOSS比较棘手的进攻。

奖杯



游戏中当玩家达成了某个条件之后，就可以获得奖杯。在主题菜单选择トリニティレポート→トロフィー就能查看已经得到的奖杯。具体的奖杯获得条件如下：

奖杯名	入手方法
ステップトロフィー	行走的总步数达到99999步
バトルトロフィー	打倒9999只Unversed
タイムトロフィー	80小时内完成所有的故事
アリーナトロフィー	完成幻影竞技场的所有事件
アイストロフィー	吃雪糕中奖30次
トリニティトロフィー	用ブラウドモード完成所有故事
マニートロフィー	拥有金钱超过33333
クリアトロフィー	完成一名角色的故事

幻影竞技场

游戏中出现的世界“幻影竞技场”是一个供玩家们联机游戏的场所，在这里玩家可以与好友们一起携手与敌人战斗、进行玩家对战，或是玩迷你游戏等等。



主要模式介绍

VSアリーナモード	玩家与玩家之间进行战斗，最多允许6名玩家同时进行，有个人战与组队战这两种形式。
アリーナモード	与其他玩家协力，一同挑战各种敌人。
コマンドボード	玩家之间进行指令面板对战。
ランブルレーシング	一起玩迷你游戏“乱斗赛车”。

当中的竞技场模式最初可以选择的战斗只有几场比较简单的，玩家想要挑战更高难度的战斗就必须要提升自己的“竞技场等级”。在幻影竞技场中一共有29个任务，玩家每完成一个任务后竞技场等级就会提升一级，任务的具体内容请见下一页的表格。在竞技场中获得胜利的时候，根据玩家的表现能够获得不同数量的勋章（メダル），利用这些勋章我们可以在竞技场的商店内买到不少好东西。



任务种类	条件
勋章相关	获得300枚勋章
	获得1000枚勋章
	获得3000枚勋章
	获得5000枚勋章
	获得9999枚勋章
竞技场战斗	完成战斗"审判の时"
	完成战斗"咒いの轮回"
	完成战斗"财宝のありか"
	完成战斗"驱ける纺ぎ手"
	完成战斗"牢狱の番人"
	完成战斗"幻惑せし者"
	完成战斗"集いたる暴君"
	完成战斗"欲を见つめる目"
	完成战斗"振り下ろされた罚"
	完成战斗"冻える息吹"
	完成战斗"幻影の魔术师"
	完成战斗"斗技场の支配者"

任务种类	条件	
竞速相关	赛道"カントリーコース"	LAP数为3，1分30秒以内完成
		LAP数为5的情况下，2分30秒以内完成
	赛道"ディズニーサーキット"	LAP数为3的情况下，3分以内完成
		LAP数为5的情况下，5分以内完成
	赛道"グランドサーキット"	LAP数为5的情况下，5分以内完成
		LAP数为9的情况下，9分以内完成
指令面板相关	キーブレードボード中获得胜利	
	ロイヤルボード中获得胜利	
	スペースシップボード中获得胜利	
	トゥーンボード中获得胜利	
	ハニーポットボード中获得胜利	
	シークレットボード中获得胜利	



大家目前持有的BP与持有的BP总数。

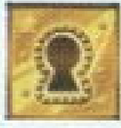


指令面板（コマンドボード）

ダイス（骰子）	摇晃骰子，并根据摇出的数字前进。
ハンド（HAND）	使用指令获得各种效果。
ステータス（状态）	确认目前玩家的状况。
オプション（选项）	可更改显示速度等设置，或是中断游戏。

面板介绍

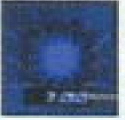

游戏开始点 BP达到目标后通过这个面板就可以获胜。


指令面板，玩家停留在该面板时，可以支付面板上显示的BP来将该面板买下，这样一来其他的玩家停留在该面板上时就需要支付通行费。


花格面板，第一次通过可以得到BP奖励以及补充一张指令卡（玩家最初拥有的指令卡内容，是从玩家目前所拥有的牌组指令中随机抽选）。


特别面板，会发生某种特别的效果。


奖励面板，一开始该面板上就会设置有指令卡，停留在该面板上只要支付BP，就可以买下该指令作为牌组指令使用。


BP提升面板，停留在该面板上后，场中所有面板的价值都会提升，面板上写有上升率。


伤害面板，停留在上面的话BP会被吸走。



这是一个玩法与《大富翁》非常相似的桌面游戏，在记录点或是世界地图中打开菜单选择コマンドボード即可进行。随着剧情的推进，可以选择的地图也会越来越多。下面来简单介绍一下这个桌面游戏的流程。

1 选择地图，开始行动



一开始玩家要选择游戏的地图，以及目标BP，最先积累够目标BP、并回到开始点的的一方为胜者。设置完成后通过扔骰子来决定行动顺序，决定了顺序后游戏正式开始。轮到玩家行动时，玩家通过投骰子来决定前进步数，遇到分岔口时可以通过十字键来选择前进的方向。

2 赚取BP

通过花格面板获得BP奖励，并买下经过的指令面板，从不幸停留在该面板上的其他对手那儿获得BP，每次购买指令面板的时候，都需要从持有的指令卡中选出一张设置在面板上。之后再次停留在属于自己的指令面板上时，可以花费BP提升面板等级，这样一来其他对手停在上面时所要花费的BP会变得更多。即使是属于他人的面板，只要花费BP也是可以买下来的。

另外，有些颜色相同并且连在一起的指令面板，如果玩家将它们都买下的话，还能够获得额外的奖励。

3 获得胜利

当BP值积累到目标数字时，玩家只要经过开始点（スタートパネル）即可获得胜利。完成迷你游戏之后，玩家在游戏中设置在面板上的牌组指令会得到成长，具体的成长率根据玩家的排名以及对应面板的等级决定。



真结局



在三名主角的篇章中，玩家能够获得特殊道具“秘密报告书”。将三条路线中的十三份秘密报告书全部集齐后，通关时就可以储存一份用于进入最终篇章的存档，该存档的图案上会出现三颗星星，之后再读取该存档就能欣赏到真正的结局。当玩家通关后发现自己某个篇章有遗漏的“秘密报告书”也不需要着急，只要读取该篇章的通关记录，将秘密报告书拿到手后再与最终BOSS战斗一次并进行通关存档即可。

レポートNo.	入手方法
ゼアノートレター	维恩篇:完成“始まりの地”
ゼアノートレポート1	维恩篇：深邃太空，出击デッキ的宝箱
ゼアノートレポート2	泰拉篇：完成“光辉庭园”
ゼアノートレポート3	阿库娅篇：光辉庭园，マーリン家的宝箱
ゼアノートレポート4	阿库娅篇：完成“不可思议之塔”
ゼアノートレポート5	泰拉篇：完成幻影竞技场的战斗“牢狱の番人”
ゼアノートレポート6	阿库娅篇：完成“魔法领域”
ゼアノートレポート7	阿库娅篇：通关
ゼアノートレポート8	泰拉篇：终盘时“启程之地”的事件中获得
ゼアノートレポート9	维恩篇：命运之岛的事件获得
ゼアノートレポート10	维恩篇：通关
ゼアノートレポート11	泰拉篇：通关
ゼアノートレポート12	维恩篇：谜之荒野，开始地点宝箱





序章

邪恶的魔爪正悄悄伸向光之公主们……

同时，在众多的世界中都出现了扰乱秩序的魔物，它们的名字叫做Unversed……

一天，键刃大师埃拉库斯（エラクゥス）召集了弟子，将这些异变告诉了他们。埃拉库斯命令弟子们前往各个世界去消灭魔物，同时去寻找行踪不明的键刃大师——塞阿诺特（ゼアノート）。

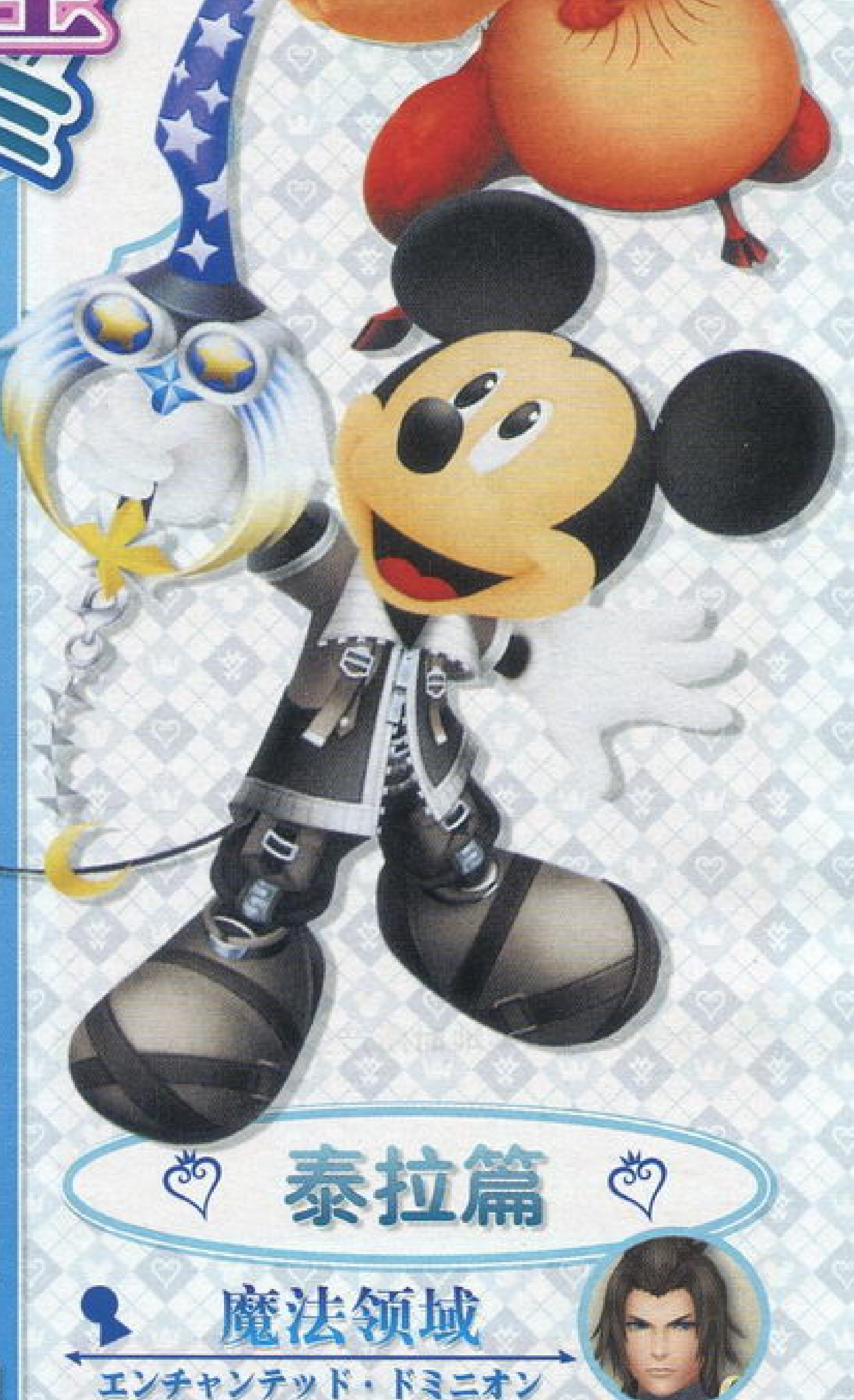


就这样，埃拉库斯的弟子泰拉、阿库娅踏上了各自的旅途，而埃拉库斯另外一名没有接受到命令的弟子——维恩，则因某个原因也追随着泰拉前往外面的世界。出发的时候他们尚不知道，这一切异变仅仅只是一场大灾难的前兆……



流程提示

最初玩家只要根据提示，进行移动、战斗的基本练习即可，之后从三名主角中选出一人进行一场简单的战斗，之后剧情结束后就会进入选人画面。



泰拉篇

魔法领域

エンチャンテッド・ドミニオン

在城堡外泰拉与一名自称梅尔菲森特（マレフィセント）的魔女相遇，在魔女的指引下，泰拉进入城堡，见到了陷入梦境中的公主——爱洛（オーロラ）。充满野心的魔女告诉泰拉，只要能从7位光之公主们那夺走7颗“纯粹之心”，就可以得到整个世界。不过，若没有键刃的帮助，是无法将心取出的，因此她打算和泰拉联手。

泰拉虽然果断地拒绝了魔女，却不慎被魔女的魔法所迷惑，遵从她的吩咐取出了爱洛公主的心。当泰拉清醒之后，达到目的的魔女一脸得意地留下了一句话：随

即从他的面前消失。

“我只不过，稍微刺激了一下你埋藏在心中的黑暗罢了。”

回想着魔女消失前的话，看着静静地躺在床上的爱洛公主，泰拉的心中充满了悔恨与不甘……



流程提示

刚进入这个世界后会有一场简单的杂兵战，胜利后一路前进走到桥上发生剧情，注意途中有宝箱可以回收。继续前进，调查城堡二楼一扇冒着黑气的门，进入爱洛的房间会发现记录点，与莫古利对话可以购物。

从爱洛房间内的一个通道可以前往一个小房间，里面的宝箱里有好东西回收。原路返回谒见の间会遇到泰拉篇的第一个BOSS，与其战斗时要注意它大跳落地时所产生的冲击波，BOSS的HP不多时使用的冲撞攻击可以利用紧急回避躲开。





梦幻城堡

キャッスル・オブ・ドリーム

“相信着梦想的心，拥有着强大的力量。”

虽然每天遭到继母和姐姐们的欺负，但少女仙杜瑞拉（シンデレラ）那相信梦想的心却从未动摇过。在仙女的帮助下，仙杜瑞拉穿上了华丽的晚装参加了梦寐以求的舞会。望着一脸幸福的仙杜瑞拉，泰拉不禁感叹她那坚强的心，同时也受到了启发。通过与城堡里的人交谈，泰拉得知当这个世界出现Unversed时，与Unversed们在一起的还有一名戴着面具的神秘少年，所以这里的人们怀疑是那个少年将魔物带来此地……

十二点的钟声响起，仙杜瑞拉不顾王子的挽留匆忙离去，混乱之中，泰拉意外地在大厅发现了阿库娅。阿库娅告诉泰拉，在他离开不久后维恩也跑了出来。得知此事后泰拉突然想起，自己当初要离开时维恩曾一脸不安地来找过自己，不过自己却没有察觉就这么离开了，泰拉突然对自己当时的态度有些后悔……

流程提示

有一个护送仙杜瑞拉去参加舞会的任务，任务开始时画面左上方会出现一条仙杜瑞拉的生命槽，仙杜瑞拉遭受敌人攻击该槽就会增加，增加至100%时则任务失败Game Over。仙杜瑞拉在受到攻击时会请求玩家的保护，此时画面上会出现按键提示要求玩家马上按下□键，成功后玩家会立刻瞬移到仙杜瑞拉身边为其挡下攻击，紧接着马上按下○键可以发动强力反击。任务完成后可获得防御反击的技能。

舞会顺利开始，进入旁边的一扇门，穿过一条走廊来到大广间就会遇到BOSS。战斗开始后先专心破坏BOSS身边的3个乐器，乐器当中鼓的移动速度很快，当鼓靠近玩家准备进攻时要连续使用冲刺来回避。将乐器全部破坏后BOSS就没什么威胁了，全力进攻即可，它有一招和上一个世界的BOSS相似的跳跃攻击，而且在空中停留时间挺长，玩家跳跃回避时注意别跳太早了。



矮人森林

ドワーフ・ウッドランド

为了得知塞阿诺特的去向，泰拉希望能借助女王那面魔镜的力量。可是，女王却递给了泰拉一个盒子，称只有将白雪公主的心脏带回来，她才会同意。当然，泰拉并没有按照女王的吩咐去杀害白雪公主，恼羞成怒的女王命令魔镜将泰拉封印到镜子当中……

之后，泰拉凭借自己的力量战胜了魔镜，回到了现实世界。见势不妙，女王只好乖乖地让魔镜说出塞阿诺特的去向，可是，魔镜那模糊的回答并没有让泰拉获得什么有用的线索。

流程提示

利用地上不断喷出泡泡的装置，跳上高台。路上会在地面上发现一个大齿轮，对其攻击可使附近的门升起，进去后有宝箱回收。

见到白雪公主后返回城堡，见到皇后并被吸入镜子后发生BOSS战。BOSS在战斗中会进行分身，当BOSS变出很多分身在玩家的左右两边列成两条长队时，玩家只要笔直地向前跑即可躲开大部分攻击；当BOSS的分身形成一个圈将玩家围在中央时，玩家需要利用连续冲刺躲过BOSS的攻击，当第一轮攻击结束后，众多分身中有一个会露出笑容，马上将其找出进行攻击BOSS的分身就会消失。

不可思议之塔

不思议な塔



前往伟大的魔法师——伊安・西德（イエン・ジッド）住处的途中，泰拉见到了其弟子米奇（ミッキー）。见到伊安・西德后，伊安・西德称米奇和泰拉一样，都还是处于修行阶段的键刃使，不过因对世界的异变无法置之不理，米奇擅自拿着“星之碎片”跑了出去。

泰拉将自己至今收集到的情报告诉了伊安・西德，伊安・西德思索了一会表示，Unversed的出现与塞阿诺特的失踪很可能有什么联系……

流程提示

没什么特别要说的，走到塔顶触发剧情即可。塔外和塔内都有宝箱可拿。

谜之荒野

謎の荒野





按照神秘声音的指引，泰拉在一片荒野中见到了键刃大师塞阿诺特。面对泰拉的各种疑问，塞阿诺特沉重地道出了真相……

关于与Unversed一起行动的少年的传闻，塞阿诺特称那名少年叫做瓦尼塔斯（ヴァニタス），是因自己的过错而出现的邪恶存在。很久之前，维恩在一次修行中不幸掉入了黑暗的深渊，为了拯救维恩，塞阿诺特用自己的力量将维恩心中的黑暗全部驱除。而瓦尼塔斯，正是从维恩心中被驱除出的“纯粹的暗黑。”

虽然塞阿诺特曾一度将瓦尼塔斯封印，可如今瓦尼塔斯却自己挣脱了封印，并将黑暗——Unversed散播到全世界。塞阿诺特希望泰拉能够将自己的过错——瓦尼塔斯消灭，并给泰拉指明了道路。

光辉庭园
レイディアントガ-デン

在街上讨伐Unversed的过程中，泰拉见到了维恩和阿库娅。最初，久违的三人很愉快地聊起了天，但阿库娅的一句“泰拉是不是太过接近黑暗了”，让泰拉意识到自己一直在受阿库娅的监视。阿库娅虽然表示大师埃拉库斯是因为担心泰拉，才会派给她监视任务，可泰拉却执意认为师父埃拉库斯是在怀疑自己，冷冷地留下了几句话后离开了。

在受到打击、独自一人失落的泰拉面前，出现了一名叫做布莱格（ブライグ）的神秘男子。布莱格企图抢走拥有强大力量的键刃，抓了大师塞阿诺特作为人质，企图以此让泰拉乖乖就范。情急之下，为了救出塞阿诺特，泰拉释放出了黑暗的力量……

虽然战胜了对手，可堕入黑暗这件事让泰拉感到十分无措，他认为厌恶黑暗的老师埃拉库斯将不会再接受自己。见泰拉因觉得自己无处可归而迷茫，大师塞阿诺特慢慢地走到他的身边，用一句话拯救了他……

“今后，成为我的弟子吧。”

塞阿诺特的话让泰拉重新振作了起来。可是，泰拉并不知道，刚刚的神秘男子，以及塞阿诺特被绑架事件，都只是塞阿诺特亲自编写的剧本的一部分……

流程提示

在マーリンの家发生剧情，调查屋内柜子上发光的书。前往喷水广场，踩上水池中的喷水口跳到高台后继续前进，剧情后要与维恩、阿库娅一起对付BOSS。与此BOSS战斗建议按照脚→手→头的顺序逐个破坏，威胁较大的激光攻击可直接用紧急冲刺穿过去。

获胜后原路返回中央广场，从地图下方前往净化设施，在此处要与一个神秘男子战斗。当对手跳到高台上对我方进行狙击时，玩家除了可以四处跑动躲避外，还可以看准时机用防御将子弹弹回去，成功两次左右对手就会自己从高台上下来。此BOSS的攻击大多都很好躲，战斗时只要注意不要硬抢招，利用BOSS每次射击结束后的硬直时间进攻即可。



迪士尼镇
ディズニ-タウン

为了给无视竞速比赛规则的皮特（ピート）一点教训，米妮王妃等人希望泰拉能作为选手参赛。得知参赛者中混有Unversed，泰拉毫不犹豫地答应了，并完美地完成了任务。

在与米妮王妃的交谈过程中，泰拉的心境渐渐发生了变化，原本为了完成任务，他已经做好了堕入黑暗的觉悟。不过现在的他又再次被心中的光明所触动，不能就这么自暴自弃地堕入黑暗，要去寻找其他的可能性……

流程提示

与松鼠对话参加竞速游戏，比赛中○为攻击附近的对手，□为刹车，×为加速，获胜后这个世界的剧情就完成了。不过玩家们先不用急着前往下一个世界，这里还有大量的宝箱，以及各种有趣的迷你游戏，可以先进去逛一圈。



深邃太空

ディ-プスペ-ス

在异空回廊遇到宇宙船的泰拉，被船上的人当作可疑人物抓了起来。牢狱中泰拉认识了强霸（ジャンバ）博士，在泰拉的努力下两人逃出了监狱，并在宇宙船的一个房间中找到了强霸博士制造的生物兵器“试验品626号”。调皮的626号扑到了泰拉身上，抢走了阿库娅送给他的护身符，博士在一旁表示626号会将手上的一切物体都破坏掉，闻言泰拉显得十分慌张，此时他第一次意识到这个护身符对自己竟是如此重要。

取回护身符后，泰拉终于认清了自己心中的想法，原来比起力量什么的，自己内心中真正渴望的，是与维恩和阿库娅之间的羁绊……



奥林匹斯斗技场

オリンポスコロシアム

想要一颗优秀棋子的哈迪斯（ハデス）看中了泰拉，因此他想方设法让泰拉参加斗技大会，打算通过战斗诱出其体内的黑暗力量。为了达到目的，哈迪斯在最后的决赛中还操纵了士兵扎克斯（ザックス），命令其与泰拉战斗。

虽然陷入苦战，不过泰拉最终还是忍了下来，在没有使用黑暗力量的情况下打倒了所有对手。见自己的计划失败，哈迪斯冷哼一声不愉快地离开了。

流程提示

与哈迪斯对话并选择はじめよう，接下来会连续进行十场战斗，玩家需要在限定时间内消灭所有敌人。成功后再次与哈迪斯对话还会与神秘士兵进行两场连战，注意第二战中士兵全身冒出黑气后使出的瞬移攻击不仅威力大，而且非常难回避（需要在对手瞬移过来的瞬间连续使用冲刺），建议玩家尽可能将HP保持在70%以上，不过这招结束后对手会有一段极长的硬直时间，不要犹豫冲上去猛攻吧。

流程提示

调查装置选择“转送装置を起動する”，一路前进来到“出击デッキ”，调查并启动深处的重力装置，利用浮起的箱子跳到上方的平台，下一个房间同样启动装置后前进。

在深处的房间与BOSS战斗，BOSS最初的攻击比较单调，在空中浑身闪白光后会进行两次突进攻击，落地后闪白光会使用大范围雷击，不过很容易被我方的攻击中断，选择速度较快的招对付它吧。后期BOSS还会进入场中央的机器中使用火焰弹，只要沿着墙壁跑动就能躲过，雷电球的话用闪避可轻松躲开。

梦幻岛

ネバ-ランド

“这个箱子里装满了光，一个叫做彼得·潘（ピーター・パン）的坏家伙想要抢走它。”

面对初次见面的泰拉，狡猾的虎克（フック）船长撒谎道。闻言，泰拉决定暂时当虎克船长的保镖，帮他保护这个箱子。

不过虎克那蹩脚的谎言很快就被揭穿了，在泰拉与彼得·潘的交手之中，箱子被撞翻在地，看着满地的金银珠宝，泰拉立刻意识到自己上了当，并向彼得·潘道歉。

不甘的虎克船长原本还想挣扎，就在此时他突然听到了熟悉的钟表声，回头一看，他的老朋友鳄鱼先生正虎视眈眈地盯着他，吓得虎克什么也不顾立刻逃走了……

流程提示

一路向上，来到“人鱼の入り江”后往右上走前往崖道，继续前进，在尽头调查小船并选择“わたる”。

遇到彼得·潘后只要对其造成一定伤害，战斗就会自动结束。彼得·潘的攻击频率不高，不过威力很大，要注意回复。战斗结束后离开洞窟，然后再次进入，里面会出现大量Unversed。虽然它们HP都很低，但由于数量太多，玩家千万不可轻敌冲入敌阵，很容易就会被秒杀掉。建议大家站在入口位置多使用魔法，与阿库娅进行连接会轻松很多。



命运之岛

デスティニ-アイランド

受到一道温暖的光芒指引，泰拉不知不觉来到了一座浮在海面上的小岛。在小岛上，泰拉发现了与阿库娅送给自己的护身符拥有相同形状的果实——星形果实。泰拉拿起果实陷入了沉思，就在此时，两位年幼的男孩从远处跑来。从其中一位银发男孩的身上，泰拉感受到了光的存在。这位银发男孩的名字叫做利库（リク），他的愿望是能够到外面的世界去，让自己变得强大起来。从这位追求“纯粹力量”的少年身上，泰拉仿佛看到了自己当年的影子，当泰拉询问少年为何追求力量时，少年毫不犹豫的回答让他有了新的决心。

“为了守护重要的东西。”



键刃墓场

キ-ブレ-ド墓场

离开小岛后泰拉再次听到了大师塞阿诺特的召唤声，塞阿诺特称维恩似乎已经知道了自己的过去，如今正在埃拉库斯那儿。得知此消息后，泰拉赶忙赶回了故乡，没想到一回去就看到了师傅埃拉库斯正准备攻击维恩的场面，泰拉毫不犹豫地为好友挡下了攻击。埃拉库斯难过地表示他不能允许维恩的存在，既然泰拉要妨碍自己，那么他会将两人一起给封印起来。面对强大的对手，泰拉为了保护维恩，无奈地使用了体内的黑暗力量。

经过一场激烈的恶战，泰拉最终取得了胜利，当他走向满身创伤的师傅想要请求原谅时，埃拉库斯的身体却消失了。失去师傅的泰拉沉浸在悲痛之中，此时塞阿诺特突然出现，并露出了邪恶的本性。

"快点到键刃墓场来吧，在那儿你将会看到好友阿库娅和维恩最后的下场，然后失去他们的你……将会彻底堕入黑暗之中。"

泰拉终于明白，至今为止的一切都是塞阿诺特的策略。塞阿诺特为了某个目的，而想方设法地要让自己体内的黑暗之力觉醒。为了弄清真相，保护重要的朋友，泰拉按照塞阿诺特所说前往了键刃墓场。墓场中，泰拉、维恩和阿库娅三人再次聚到了一起。大家将各自所知的真相说了出来，维恩表示，塞阿诺特的目的是获得"×之刃，"而这个东西诞生的方法，就是让维恩和瓦尼塔斯进行战斗，他们的师傅埃拉库斯当时为了阻止×之刃的出现，才会对维恩出手……

说到途中，塞阿诺特带着瓦尼塔斯出现在三人面前，双方立刻展开了战斗。混乱之中，泰拉三个人被迫分散开，为了激怒泰拉，塞阿诺特命令瓦尼塔斯去消灭维恩、阿库娅。果然，泰拉如塞阿诺特预料般爆发了，虽然被打得遍体鳞伤，但塞阿诺特嘴角的笑容更深。当泰拉觉得事有蹊跷时，维恩所在的方向出现了一道巨大的光柱，塞阿诺特激动地喊道×之刃已经完成了，接着，他竟然将手中的键刃插到了自己的身体中。

事情的发展实在太过诡异，没能反应的泰拉只是目瞪口呆地看着。过了一会，塞阿诺特像是实现了愿望般，满足地开了口。

"这个容器已经太旧了，如今的我需要一个新的容器，你知道是什么吗？新的容器……就是你的黑暗！"

一道刺眼白光闪过，泰拉的意识开始渐渐模糊起来，这个瞬间，泰拉终于明白了塞阿诺特想方设法激怒自己的目的，可是，一切都已经太迟了……

塞阿诺特成功占据了泰拉的肉体，抹杀了他的意识。可是，就当塞阿诺特准备离开时，地面上泰拉所穿的铠甲竟然自己动了起来！状况突然超出了塞阿诺特的预料，他没有想到泰拉会拥有如此强烈的"思念"，这强烈的思念竟然能让铠甲像活人一般站起来，并对自己发动攻击……

一场激烈的战斗结束了，得到新肉体的塞阿诺特败给了继承思念力量的铠甲……周围突然安静了下来，刚才的大战仿佛没发生过般，荒野再次陷入寂静。在一座石山的中央，一个铠甲静静地摆放在那……

流程提示

前往谜之荒野看完剧情后，进入启程之地会发生与师傅埃拉库斯的BOSS战。与埃拉库斯战斗千万要小心他的冲刺攻击，一旦被打到第一下，他很可能接着还会连续使用冲刺攻击五六次直接秒杀掉我方，除非运气好他主动停下，不然这个过程中我方是无法反抗的。在使用冲刺攻击之前埃拉库斯会大喊一声，玩家要时刻做好准备，看他喊一声冲过来马上使用防御反击。另外一个威胁较大的招就是埃拉库斯身边出现大量光剑时也要马上跑开，经过一段时间他会将光剑射向玩家，剑出现后就跑到最远处做好回避准备吧。

获胜后前往键刃墓场，这里的路很简单，不过路上有许多会移动的龙卷风，一旦碰到就会进入杂兵连战。一直往前走会看到商店和记录点，继续前进就要面对最后的三场连续BOSS战了。

前面两场很简单，第一场要面对瓦尼塔斯、塞阿诺特两名敌人，其实只要集中攻击瓦尼塔斯，让其HP减至一定程度即可。第二场塞阿诺特的魔法攻击威力也一般，没有多大威胁，尽全力速战速决吧。

与最终BOSS战斗时要注意几点。

1.BOSS放出的黑色光弹我们必须通过防御弹回去，并射在BOSS身上，否则的话BOSS接下来

还会放出更多，可以瞬间夺走我方性命。2.BOSS使用瞬间移动+斩击的时候，我方可以使用防御反击，不过反击成功后也别急着砍，BOSS遭到反击后会立刻重新使用瞬间移动+斩击，我方只要老老实实等着防御反击就可以了。3.当BOSS的HP只剩一半左右时，会召唤复数的巨大石块并让它们浮在空中，紧接着石块会向玩家砸来。由于石块体积非常大而且数量多，即使连续冲刺也很难躲开，而且一旦被一个打中就会被剩下所有石块连打，基本当场OVER。所以本战最初建议大家不要浪费FOCUS槽，连射锁定可以在BOSS使用这招时当作救命用。

维恩篇

启程之地

泰拉和阿库娅两人受师傅命令前往外面的世界，而维恩则被留了下来。维恩在房间内休息时，一个头戴面具的神秘少年突然出现，少年留下了“你今后也许再也见不到泰拉”之类的不祥话语后消失在了黑暗之中。

维恩因面具少年的话而变得焦虑不安，最后他做出了决定，要到外面的世界去寻找已经出发的泰拉。



矮人森林

对于从未见过的陌生面孔，小矮人们显得很不友善，还将维恩当作是坏人。无奈之下维恩只好向小矮人们道别，去别的地方寻找泰拉的线索。

在森林中，维恩救下了一位遭到魔物袭击的少女——白雪公主，从白雪公主口中维恩得知，她之前曾经遇到一个拿着钥匙形武器的男人，那个人很有可能就是泰拉。

维恩将白雪公主送到小矮人们的家后进入森林继续探索，可惜最终也没能找到泰拉，看来他已经离开了这里。失望的维恩决定继续到别的世界寻找泰拉，临出发前，维恩遇到了一位拎着果篮的老婆婆，并好心地为老婆婆捡起了她不小心掉地的红苹果……

流程提示

进入洞窟发生剧情，进入下一个房间，将地上的木箱以及一辆矿车破坏，找到所有藏起来的小矮人即可。

离开洞窟，前往小矮人的家，剧情结束后前往暗い森与地上的白雪公主对话，将她带到小矮人的家，途中要保护白雪公主不被敌人攻击。再次进入暗い森发生BOSS战，BOSS的攻击方式比较固定，注意其跳起落地后地面上会出现毒沼，踩上去会损失HP。最需要注意的是BOSS的大量飞行道具攻击，基本是直接秒杀我方，使用前BOSS会全身摇晃，看到后立刻闪到远处为好。

梦幻城堡

王宫的舞会是每一个女孩都向往的，仙杜瑞拉也不例外。可是，阴险的继母为了不让仙杜瑞拉参加舞会，安排了一大堆工作，不给她制作礼服的时间。为了帮助可怜的女孩，老鼠和维恩决定收集材料替她做衣服。收集材料的过程虽然很辛苦，不过看到仙杜瑞拉那幸福的表情，老鼠和维恩都觉得非常值得。

事后，维恩在窗子边和老鼠谈起了关于梦想的话题，交谈的过程中维恩想起了自己和泰拉、阿库娅在一起时的美好时光，以及大家的共同梦想——成为键刃大师……

流程提示

来到仙杜瑞拉的房间发生剧情，然后到“衣装部屋”搜集材料。要找的材料有：一堆盒子最上方的白色缎带，地板上的粉红布，沙发上的花边。太高不好跳的地方可以用地上的绒线球当垫脚，东西拿完后来到ねずみの通り道，利用墙上的叉子弹到高处，路上见到一个火柴盒时对其进行攻击，让它陷入墙中，接着走到尽头攻击黏在蜘蛛网上的起司。起司会掉落在一个木桶旁，踩上起司跳到木桶上，



进入一旁的入口就能获得材料白色纽扣。再次回到ねずみの通り道，通过一个圆形入口来到书柜上，拿到粉红线就会自动发生剧情。

再次回到衣装部屋发生BOSS战，对手是一只比较好对付的大猫，需要注意的是，当它跳到高处进行跳跃攻击时我方对它的锁定会被自动解除，这样一来很难判断其具体位置。看到BOSS跳上某个物体准备跳跃攻击时，马上跑得越远越好。

魔法领域

仙子们告诉维恩，爱洛公主因遭到魔女的诅咒而陷入了沉睡，得知此事后善良的维恩决定帮助她们唤醒公主。



在仙子们的带领下，维恩在魔女之城的深处找到了爱洛公主那被夺走的心，并将其解放。顺利达成了目的的一行人在回去的途中遇到了魔女梅尔菲森特，梅尔菲森特告诉维恩，将爱洛公主的心取出的人，其实正是他在寻找的泰拉。

闻言后维恩的内心开始产生了动摇，他不愿相信自己的好友会做出这样的事。当梅尔菲森特打算继续说下去时，阿库娅突然出现，并告诉维恩不要轻信魔女的谎言。在阿库娅的鼓励下，维恩振作了起来，不过在得知她是受师傅的命令要带自己回去时，维恩选择了拒绝，他已经决定，在见到泰拉之前绝不回去……

流程提示

离开城堡一直前进来到魔女之城，在第一个祭坛の间只要利用地上的传送点不断前进即可，到了第二个祭坛の间后注意地上的传送点会变色，当传送点变为黄色时再踩上去即可继续前进。

在最深处发生剧情后原路返回，途中要与魔女梅尔菲森特战斗。魔女的雷魔法很容易回避，她若要连续使用雷魔法的话画面会变暗，接着按照固定节奏进行翻滚回避即可。魔女会使用魔法让我方沉睡，当她打算用这个魔法时仙子们会在地上制造一个法阵，玩家跑到法阵附近按下□键即可躲入法阵中，接着按照画面的提示输入指令即可对魔女进行反击。

谜之荒野

在神秘的荒野中，维恩再次与面具少年相遇。面具少年之前所说的“泰拉将不再是泰拉”一直让维恩耿耿于怀，于是他



便想借此机会向少年问清真相。

可是，面具少年却突然拿出键刃，称要让维恩从世上消失。突如其来的攻击让维恩有点措手不及，就在他险些丧命的危急关头，米奇突然出现在两人中间并救下了维恩。

在两人的合力下，面具少年最终被击退。米奇告诉维恩，它是伟大的魔法师伊安·西德的弟子，因得知了世界的异变而不顾师傅的反对，擅自跑了出来。米奇掏出了让自己能在各个世界间移动的道具“星之碎片”，当它准备拿给维恩看时，星之碎片突然发出了耀眼的光芒，而维恩和米奇，都消失在了那道光中……

流程提示

一进去就是与面具少年的BOSS战，玩家遭到一定程度的攻击后米奇会临时出现加入我方。米奇即使倒下了也会以很快的速度复活，不用太在意它。BOSS会放出火球攻击，刚放出来时可以用防御使火球消失，但火球飞行一段时间后就会分裂成很多小火球，不仅威力大、追踪能力强，最麻烦的是无法进行防御，建议大家在BOSS刚放出火球时就马上用防御让其消失。BOSS在遭受攻击时经常会变成残像然后突然出现在我方上空，进攻时要注意适可而止，安全起见每砍两刀就停下一次较好。战斗中米奇会提示玩家使用协力技，靠近它按下□键即可发动。

光辉庭园

光辉庭园中，维恩终于找到了泰拉，同时阿库娅也来到了这里。见到许久不见的好友，三人都十分开心，可当维恩说起关于面具少年的事时，泰拉的态度突然变得严肃起来，并拒绝与维恩一起行动，让他快点回到师傅身旁。不仅是泰拉，阿库娅也要求维恩快点回去。虽然两人都称不希望将维恩卷入危险之中，可是维恩隐约感觉到两人都对自己隐瞒了什么……

失落的维恩独自一人坐在广场的一角，握着泰拉送给他的武器回忆起三人一起修炼的时光。突然，一名路过的陌生少年打断了陷入回忆的维恩，这名红发少年名叫利亚（リア），他不由分说地拿起武器要和维恩比试一下。

小打小闹了一会，维恩察觉到，利亚似乎是为了让自己打起精神来，才会有如此乱来的举动。想到这里，维恩心怀感激地露出了笑容……

流程提示

在“正面扉口”的楼梯上发生剧情，然后回到中央广场获得“迪士尼镇招待券”。接着前往住宅街，进入マーリンの家调查柜子上的书。

来到喷水广场，踩上喷水口跳到高台上，继续前进发生BOSS战，具体战法可以参考泰拉篇光辉庭园部分的第一场BOSS战介绍。

原路返回中央广场，打倒所有杂兵后从地图的下方前往城外庭院。最后再次返回中央广场触发剧情。



王国之心 梦中诞生

迪士尼镇

开雪糕店的小鸭子们非常烦恼，因为它们弄来的新型雪糕制造机实在太难操作。原本他们还想让米妮王妃第一个尝到美味的雪糕，可是现在却在操作上出了问题。见状，维恩主动提出让自己尝试操作一下，并且成功做出了美味的雪糕……

流程提示

与皮特交谈开始迷你游戏，这是一个音乐节拍游戏，小鸭子们会先敲打出一套节拍，接着让玩家跟着打一遍，玩家只需要在绿色光圈接触到按键图标的瞬间按下键即可。十字键为切换角色，按键提示出现在谁身上，玩家就需要将光标切换到该角色上。



奥林匹斯斗技场

为了成为英雄，名为扎克斯的青年再三请求菲尔（フィル）成为自己的训练师。菲尔称自己已经有了弟子海格力斯（ヘラクレス），没办法同时训练两个人。于是，菲尔让扎克斯和海格力斯参加即将举办的竞技大会，根据两人在比赛上的表现，菲尔会重新决定谁当自己的弟子。

两位充满斗志的青年都顺利进入了总决赛，可就在此时，城镇里出现了大量Unversed。为了不影响这重要的比赛，维恩让两人不要在意，独自一人前往城镇应付Unversed。不过，Unversed的数量远比维恩想象的要多得多，就在他开始觉得情况有些不妙时，海格力斯放弃了比赛赶来相助，过了一会扎克斯也赶了过来。

对于两人的行动，菲尔十分赞赏，他表示要成为英雄不仅仅要有力量，还要有为他人着想的心。不过由于海格力斯比扎克斯早一步行动，所以这次是海格力斯取得了胜利……



流程提示

与海格力斯对话开始训练，玩家要在限定时间内尽可能多地破坏场上的箱子获取点数，破坏大箱子可以得到较多的点数，有时候画面上会出现木桶，踩上去可以一口气破坏多个箱子。完成两次后前往テーベの町与大量杂兵战斗，当画面上出现按键提示时按下□键可与海格力斯发动协力技，发动时需不断地转动滑杆，之后根据提示及时按下○结束攻击，如果没及时按下○的话玩家会短时间陷入眩晕状态无法行动。

深邃太空

在异空间回廊与Unversed交战时，对方逃进了一艘经过的宇宙船中。为了讨伐Unversed，维恩追着它一起进入了宇宙船，在那里，维恩认识了人造生物626号。不想将626号牵连进来，维恩再三叮嘱它不要跟着自己，不过最终与敌人战斗时，这个小家伙还是跑了出来。

将Unversed消灭后，大尉甘图（ガントゥ）出现，它表示626号是一个没有感情、只知道破坏的兵器，必须将它关起来。维恩当然不会眼睁睁地看着626被捉，混乱之中，他带着626逃出了宇宙船，不过逃离的途中，626乘坐的飞船突然不受控制，冲了出去……



流程提示

一开始要与大型Unversed战斗，对方攻击方式很单调，玩家只要让其HP减少到一定程度就会发生剧情。可以行动后一路前进，途中有几场强制战斗，来到一个圆形房间启动重力控制装置后继续前进，在机关室会遇到最初的那个大型Unversed，626号会临时加入我方。战斗开始后画面左上方会出现一条飞空船装置的耐久槽，BOSS在战斗中粘到房间中央的装置进行攻击时该槽会增加，增加至100%时则Game Over。BOSS粘到装置上的时候，626号会变成一颗球，玩家要马上靠近626号，依次按下□、○键发动协力技，这样才能阻止BOSS继续破坏装置。

梦幻岛



听说有一颗流星掉在了岛的某处，感兴趣的维恩决定和小叮当（ティンカー）以及失落男孩们一起去寻找流星。不过，维恩他们最后找到的并不是流星，而是本应在米奇手上的“星之碎片”。正当维恩奇怪星之碎片为何会掉在此处时，满脑子坏主意的虎克船长突然出现，他不仅抢走了碎片和妖精小叮当，还让维恩告诉彼得·潘，如果想要救人的话就到他所说的地方去……

虽然虎克船长又设下了种种圈套，想要将彼得·潘他们一网打尽，不过这个倒霉虫的计划又一次因为各种原因失败了。在虎克船长的宿敌——鳄鱼先生的协力下，维恩成功将虎克船长击败。当维恩拿起星之碎片的时候，碎片突然发出了耀眼的光芒，将维恩带到了其他的世界……

流程提示

前往ジャングル触发剧情，然后前往集落打倒所有杂兵，回到人鱼の入り江。获得飞行能力后装备上，一路前进来到崖道时往上走，继续前进会遇到BOSS，对手是虎克船长。这一次战斗鳄鱼先生是我们的好伙伴，玩家只要想办法将船长打入海中，鳄鱼就会对他进行大伤害攻击。火系攻击对虎克很有效，中断他攻击的几率非常高，另外，当玩家掉入海中时虎克会向玩家投炸弹，以游泳的速度很难避开，要千万小心别掉到离岸太远的位置，虎克的大威力连续刺击可以直接飞在空中躲过。



键刃墓场

在陌生的小岛上，维恩再次遇到了面具少年，这一次的见面，让维恩得知了一切的真相……

少年的名字叫做瓦尼塔斯，是将Unversed带到这个世界上的人，同时，他"曾经"是维恩的一部分。一切都是塞阿诺特搞的鬼，塞阿诺特想要获得究极的键刃×之刃，而让×之刃诞生的方法，则是让"完全的光"与"完全的黑暗"进行融合。塞阿诺特将维恩体内的黑暗完全取出，这些被取出的黑暗正是瓦尼塔斯。现在，只要让完全的光——维恩和完全的黑暗瓦尼塔斯进行战斗，这样一来，×之刃就会诞生……

得知真相后，维恩觉得既然如此，那么只要自己不和瓦尼塔斯战斗，塞阿诺特的野心就无法实现。见维恩不愿战斗，瓦尼塔斯让他前往键刃墓场，称在那里维恩会看到泰拉和阿库娅的最后下场。

键刃墓场上，泰拉、维恩、阿库娅再次聚集在了一起，并与随之到来的塞阿诺特和瓦尼塔斯进行了激烈的战斗。为了达成目的，塞阿诺特命令瓦尼塔斯袭击阿库娅，果然，眼看好友受伤，维恩再也忍耐不住，向瓦尼塔斯举起了武器……

×之刃最终还是诞生了，不过由于融合并不完全，所以诞生的×之刃有缺陷。渴求着完全融合的瓦尼塔斯，以及下定决心要破坏×之刃的维恩，原本是一体的两人，为了不同的目标竭尽全力战斗着。随着咔的一声，两人手中的键刃同时碎裂，打倒了瓦尼塔斯的维恩带着微笑，慢慢地合上了双眼……



流程提示

在谜之荒野触发剧情后回到启程之地，接着前往键刃墓场，注意这里与龙卷风接触的话会进入强制杂兵战，一路前进到最深处就是BOSS两连战。两场战斗的对手都是瓦尼塔斯，第一场战斗中，玩家需要注意用紧急回避避开对方潜入地中的偷袭攻击，另外和以前交手的那次一样，对手受到攻击后有时会变成残像紧接着出现在玩家上方，注意别攻得太猛。BOSS乘着锁链浮在空中放飞行道具时，建议玩家直接用连射锁定攻击将其打下来。

第二场战斗BOSS的攻击力提高了许多，注意其浑身发出金光后会使出威力极其可怕的连斩，这套攻击是无法防御的，注意回避。BOSS的空中冲刺突击一般情况都会连续放3次，向左右两边回避即可。当玩家将其HP削减到最后一丝时，会出现一段动画，然后进入空中战。进入空中战后玩家的战斗指令会全部被替换掉，当中没有回复能力，所以动画刚一出现指令还没被换掉时就要马上把HP回满。空中战中通过攻击将画面上出现的一条槽蓄满，然后按下○即可结束战斗。



阿库娅篇

启程之地

埃拉库斯对阿库娅说出了自己的心事，他很担心过分追求力量的泰拉会堕入黑暗之中，于是让阿库娅尽量监视泰拉的行动，泰拉一旦被黑暗迷惑的话就要立刻将他带回来……

当阿库娅做好准备要出发时，却看到了本应留下的维恩冲向异空回廊的景象，他似乎是打算去外面的世界找泰拉。没来得及阻止的阿库娅只能眼睁睁地看着好友离开，大师埃拉库斯神情紧张地说不能让维恩到外面的世界，一定要马上把他带回来。答应了师傅之后，阿库娅也朝着外面的世界出发了……



梦幻城堡

为了找到王子的意中人，大臣拿着水晶鞋给城里的每一个女性进行试穿。狠毒的继母将仙杜瑞拉反锁在了房间内，在老鼠和阿库娅的努力下，仙杜瑞拉成功在大臣离开之前从房间内逃了出来，并成功穿上了水晶鞋。

嫉妒和愤怒使得继母内心中的黑暗不断扩大，甚至还引来了Unversed。一番激战之后，阿库娅将仙杜瑞拉平安送到了王子的身边。



流程提示

王宫内见到王子后出城，一路前进来到一间大屋前，在门前触发事件后与仙女教母交谈并选择“魔法をかけてもらう”。

剧情后护送老鼠走到老鼠洞口，途中要保护它不要被敌人攻击。接着前往森林发生BOSS战，战斗时站得远远地等待BOSS使用回转攻击冲过来，紧接着使用防御反击BOSS就会被打翻在地，接着全力进行痛殴，反复几次即可。



矮人森林



因嫉妒白雪公主的美貌，恶毒的女王乔装成老婆婆，将有毒的苹果送给了她。为了拯救吃了毒苹果倒下的白雪公主，阿库娅来到了城堡，并与魔镜展开了战斗。

虽然打倒了魔镜，但关于救人的方法还是没有任何头绪，无奈的阿库娅只好先回到小矮人那里。在白雪公主的棺材旁，仰慕她的王子决定给她一个道别之吻，就在这时奇迹发生了，王子的亲吻竟使白雪公主重新睁开了双眼……

流程提示

穿过森林和下水道，来到城堡的镜の间与魔镜战斗，战斗方法可参照泰拉篇矮人森林部分的BOSS战。

魔法领域



刚进入魔女之城，阿库娅就看到了魔女梅尔菲森特声称是泰拉助她夺走了爱洛公主的心，企图迷惑维恩的场面。阿库娅立刻上前阻止，不过虽然她告诉维恩要相信泰拉，但阿库娅自己的内心里却有了一丝动摇与不安。当阿库娅建议维恩回到师父身边时，维恩却拒绝并跑了出去，被留下的阿库娅不慎掉入了魔女的陷阱，被关到了牢里。

在地下牢中，阿库娅认识了想要拯救爱洛公主的菲力王子（フィリップ），两人互相协力从牢房中逃了出去。魔女城外，魔女梅尔菲森特早已等候在此，她化身为巨龙向王子和阿库娅袭来。关键时刻，仙子们将力量注入了王子的剑中，菲力王子用尽全力将剑扔向了巨龙……

流程提示

进入城堡触发剧情后自动来到牢房，一路前进，途中与王子协力打倒几批杂兵。在魔女の城的大门处，打倒一批杂兵后王子会走到高台下招手，接近王子依次按下□→○即可跳上高台，接着攻击高台最左侧的装置，大门就会打开，下一个房间也是如此。

一直走到头与魔女发生战斗，当BOSS抬起前足时玩家做好跳跃的准备，BOSS前足扑下的一瞬间我方起跳，同时对其头部进行攻击。BOSS使用喷火攻击时王子有一定几率会呼唤玩家发动协力技，此时跑到王子身边根据提示输入按键，即可对BOSS造成不小的伤害。将对手HP削减到一定程度后，对方会飞在空中，此时要跟在王子身边，过一会画面上提示按键并成功输入，王子就会把玩家扔到BOSS背上。



光辉庭园

在异空回廊发现泰拉，阿库娅跟着他一起来到了光辉庭园，另外，一直在寻找着泰拉的维恩也来到了此地。由于很久没有像这样聚在一起，三人都十分开心，可当泰拉察觉阿库娅是埃拉库斯派来监视自己后，很受打击地离开了，而维恩也追着泰拉离开了。

独自一人被留下的阿库娅面前，出现了一位名叫瓦尼塔斯的面具少年，他不由分说地拿起武器砍向了阿库娅。经过一番苦战，阿库娅终于击退了瓦尼塔斯。这位神秘少年的出现让阿库娅感到了莫名的不安，似乎将有什么大事就要发生了……

流程提示

与米奇一起完成一场强制杂兵战后返回庭园前往动力炉，会与泰拉、维恩共同对付一个BOSS。战斗方法可参考泰拉篇光辉庭园部分的第一场BOSS战战法。

之后回到中央广场与瓦尼塔斯战斗，要注意他遭到攻击后有一定几率会变成残影，紧接着出现在玩家上方，建议玩家每砍两下就稍微停下观察状况。此战玩家可以多装备些魔法，另外风属性魔法还可以直接将瓦尼塔斯击晕。

迪士尼镇

为了增加自己的投票成为最高人气者，并获得奖品，皮特自称是正义的英雄，假惺惺地到处去找有困难的人。可当怪物出现，人们真正遇上困难时，这家伙却临阵退缩，最终街上的怪物都由阿库娅解决掉了。

即使是这样，在投票大会上皮特依旧充满自信，觉得大家会把票投给自己。可是，本次的投票结果不仅让皮特，就连米妮王妃也很意外，据统计竟然有三个人的票数并列第一，他们的名字分别是泰拉、维恩、阿库娅……

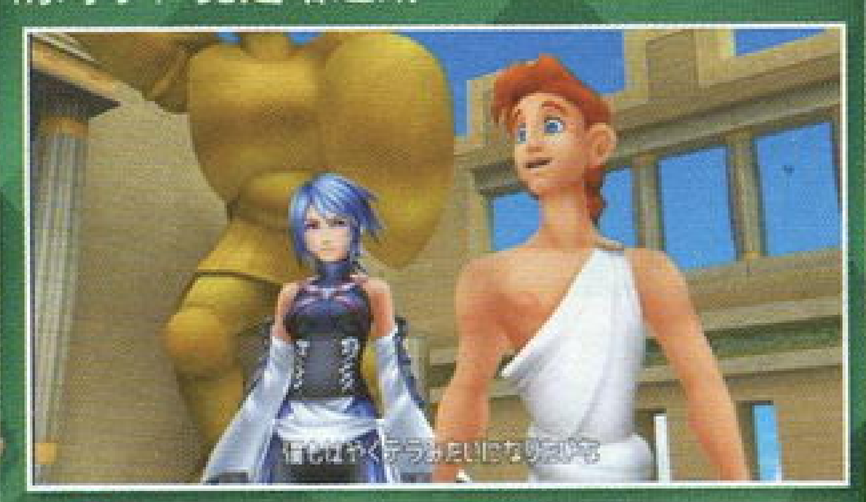
流程提示

与ホーレス交谈并完成迷你游戏。通过攻击将水果球打入对手的得分区域获得点数，时间结束时拥有比对手更多的点数即可。

奥林匹斯斗技场

在斗技场，阿库娅得知之前泰拉曾在这儿获得过优胜，成为了许多人心目中的偶像。菲尔表示参加比赛的话说不定有机会见到泰拉，便建议阿库娅快去报名。不过，数场比赛下来泰拉都没有出现，阿库娅显得十分失望。就在这时她遇到了一位名叫扎克斯的士兵，扎克斯告诉阿库娅，自己曾经被冥界之王哈迪斯操纵，并袭击了泰拉。哈迪斯为的是诱出泰拉心中的黑暗，不过直到最后，泰拉都没有堕入黑暗，还救下了自己。

之后，阿库娅顺利地打入了最终决赛，可是没想到最终决赛阿库娅所要面对的对手，竟是哈迪斯……



流程提示

与菲尔交谈，在限定时间内完成10场杂兵战。接着再次与其交谈会与扎克斯发生战斗，这场战斗比较简单，玩家可以轮流利用风魔法和重力魔法，不给对方出手的机会。

战胜扎克斯后再与菲尔交谈，会与哈迪斯以及一只巨大魔物战斗。建议玩家一开始不要管哈迪斯，专心攻击巨大魔物的足部位置，很快就能将其打倒。与哈迪斯战斗时当他全身发出红光，就表示要使用大范围的防御不能技了，因此看到后要立刻跑远。



深邃太空

受到宇宙飞船的议长之托，阿库娅答应去捕捉对方口中的凶暴生物兵器“试作品626号”。试作品626号是个外表可爱的小家伙，光看外貌的话阿库娅很难相信它会是凶残的兵器。不过让阿库娅意外的是试作品626号手中拿着的护身符，外形与自己送给泰拉、维恩的护身符非常相似。

强霸博士告诉阿库娅这个是模仿泰拉手中的护身符仿造出来的，试作品626号在与泰拉接触之后开始懂得了友情，于是弄出了这么个东西很珍惜地带着。从强霸博士口中得知泰拉非常重视着护身符后，阿库娅感到非常欣慰，同时她也对试作品626号有了一些了解，这个小家伙并不像其他人所说般恐怖。因此，在试作品626号最后被飞船的人带走时，阿库娅向他们提出请求，希望能够放过试作品626号……

流程提示

剧情结束后前往传送室，打倒所有杂兵后启动中央的装置，前进一段发生事件，与试作品626号一起对付杂兵，接着再到船体外壁消灭所有杂兵。

剧情后自动回到コントロールルーム，从那儿前往接续区画，继续前进就会发生BOSS战。与这个BOSS战斗时站在其背后比较安全，可以躲过他的挥拳攻击和射击，当它转过身准备使用冲撞攻击时要注意回避。战斗中试作品626号有时会变成一个圆球，玩家这时跑到它身边依次按下□、○就可以发动强力的协力技。



梦幻岛

阿库娅随手捡起了掉在地上的藏宝图，谁知却因此被彼得·潘等人硬拉进了寻宝小队，彼得·潘称第一个找到藏宝图的人必须成为寻宝小队的队长，这是他们的规定。

无奈之下阿库娅只好陪着几人一起寻宝，中途还碰到了虎克船长，不过这家伙这次还没来得及干什么坏事，就被他的宿敌鳄鱼给吓跑了。

彼得·潘等人从虎克手中夺回了被抢走的宝箱，这个箱子里面装着彼得·潘他们的重要宝物，阿库娅在箱子里杂七杂八的物品中发现了维恩的木制键刃，看来他也曾经来过此地。彼得·潘开心地说维恩和他们做过约定，不仅仅是这个键刃，维恩今后还会和好友制造更多的回忆，下一次将带上更多的宝物来看他们……



流程提示

离开集落向地图上方前进，在人鱼の入り江触发剧情后前往虹の泷，借助发光的球跳上高崖。一直前进一段路后会再度绕回溪谷，事件结束后前往左边的集落会与瓦尼塔斯战斗，主要战法还是和之前那次差不多，可以多利用风和重力魔法，另外可以购买防御反击能力装备上，毕竟阿库娅的防御持续时间非常长，相当实用。要注意这次对手会增加一种攻击，就是跳起来再钻入地中，接着从地里冲出来攻击玩家，这招是无法防御的，必须使用紧急回避。

键刃墓场

异空的回廊中，阿库娅发现了昏迷不醒的米奇，米奇的口中不断念着魔法师伊安・西德的名字，于是阿库娅决定先将它送回不可思议之塔。

将米奇交给伊安・西德后，阿库娅却从伊安・西德的嘴里听到了让人震惊的消息——大师埃拉库斯的心消失了，对他下毒手的人是塞阿诺特……以及泰拉。阿库娅无论如何也不愿意相信这个事实，伊安・西德告诉她泰拉如今正在前往键刃墓场，让阿库娅亲自去确认真相……

布满了无数键刃的荒野中，泰拉对阿库娅承认了自己的过错，大师埃拉库斯确实是被他所杀，不过他这么做，都是为了保护维恩。随后，维恩也来到了两人身边，并告诉大家这一切都是塞阿诺特搞的鬼，他的目的是获得传说中的究极键刃"×之刃"，而让×之刃诞生的条件，就是让维恩与那名叫做瓦尼塔斯的面具少年战斗。×之刃一旦诞生的话，世界就会被黑暗笼罩。

"如果真的到了那一刻，请你们将我消灭，这是作为朋友的请求……"

维恩缓缓地低下头说道，他的觉悟让泰拉和阿库娅感到非常心痛。就在这个时候，塞阿诺特带着瓦尼塔斯出现在三人面前，并宣言现在就是让×之刃诞生的时刻。

双方展开了激烈的战斗，混战之中泰拉被迫与另外两人分开，而阿库娅为了保护维恩，不慎遭到了瓦尼塔斯的偷袭昏了过去。当阿库娅再次醒来时，维恩的身体已被瓦尼塔斯夺走，而瓦尼塔斯的手中握着的竟是刚刚诞生的×之刃。在绝体绝命的时刻，阿库娅握紧了联系着三人的护身符，默默地念着泰拉和维恩的名字。突然，阿库娅手中的键刃发出了耀眼的光芒，获得新的力量的阿库娅，用尽浑身的力量将武器挥向了手持×之刃的瓦尼塔斯……

流程提示

前往不可思议之塔魔法师的房间，接着到键刃墓场。注意这里碰到龙卷风会进入杂兵连战。走到尽头会有两场BOSS战。

第一场面对神秘男子布莱格，对手主要攻击手段是射击，此战主要利用反击和魔法，对手的白色子弹全部可以通过防御弹回去，弹回去的子弹能给BOSS造成不小伤害，注意黑色的子弹无法用防御反弹，由于BOSS移动很快，建议多装备带追踪能力的火属性魔法。

第二场BOSS战要再次面对瓦尼塔斯，这一场战斗米奇会加入我方。瓦尼塔斯比起之前几次战斗新增加了两种攻击，第一种是地面连续突进攻击，可直接用防御反弹。另一种是全屏防御不能攻击，使用之前他会跑到战场中间蓄力，如果运气好的话米奇此时会呼唤玩家发动协力技，跑到米奇身边依次输入□、○即可发动协力技以无敌状态避开BOSS的全屏必杀。运气不好米奇没有呼唤的话，玩家就要马上进行回复。

玩后感

实在是非常好玩的一款作品，从视觉方面到听觉方面再到游戏系统都无可挑剔。对于系列FANS而言，本作更是不可错过的，大家会在游戏中看到大量熟悉的身影，各种零零碎碎的事件很好地将系列所有作品都串连在了一起，并且揭开了一些剧情核心人物的秘密。本作的耐玩度方面也很有保证，除了大量的可挖掘要素外，联机部分的内容也非常丰富有趣。是今年年初不容错过的一款佳作。

王国之心 梦中诞生

文 胧月 协力 koflover&脆薯条 美编 咕噜





本作是SEGA“《战场的女武神》系列”最新作，不但战斗系统多彩有趣，将近200个任务也丰富耐玩。这次的攻略就将游戏的系统做一下简单的总结和介绍，并下大篇幅写完了一周目12个月的全任务S级评价达成攻略，希望能对各位有所帮助。不过战术的细节因人而异，大家也不需要按部就班地一定按照攻略排兵布阵，玩出自己的乐趣才是最重要的。

PLAYSTATION PORTABLE

战场的女武神2 高卢王立士官学校 战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	S・RPG	2010年1月21日	日版
	1～4人	6090日元	无对应周边	



和大部分平面S・RPG不同，“《战场的女武神》系列”在指挥每个单位行动时都采用越肩式射击游戏的视角，玩家可以细致地操作每个单位的跑位和攻击，并能利用各种地形做出下蹲、卧倒、翻越、攀登等辅助动作。初接触该系列的玩家很可能无法习惯半即时的战斗系统，下面就围绕“如何玩本作”来向诸位玩家分享一下心得。

战斗守则

前文已经说过，本作的系统相对比较复杂，要考虑到地形、天气等一系列环境要素。在单位的一次行动中相关参数很多，下面就详细介绍战场上的主要影响要素。

CP

每一个大回合内分为我方行动回合和敌方行动回合，不管哪一方行动，只要对单位下达了操作指令，就会消耗CP。战斗时俯视地图画面的上方显示的勋章即表示当前CP数，每个步兵行动消耗1CP，而战车行动一次则视当前车体而定消耗1、2乃至更多的CP。除了对单位下达指令外，玩家使用指挥官命令（オーダー）也会消耗1～8CP。CP使用完毕后己方行动回合强制结束，转为对方的行动回合。如果本回合未消耗完CP就主动结束行动回合，那么多余的CP会累计进入下一次己方行动回合，但累计数量不能超过上限值。

指挥官命令

必须男主人公配置在地图上时才会出现的指令，在战斗中按下SELECT后选择“オーダー”即可发动。一次指挥官命令往往会消耗大量CP，追求S级过关评价的玩家慎用。不过在遇到初次挑战的关卡时，玩家可以先进入任务发动一次“全域敌情收集要请”（早期可用“局地敌情收集要请”），查看地图上所有敌人的大概配置，

然后退出任务重新挑战。



士气

战斗时，士气在俯视地图的画面左上角表示为“モラル”字样，呈指针盘形。打倒敌兵、占领敌方据点都能让士气提升，己方单位被打倒、步兵陷入不利状态或我方据点被占领时士气下降。此外，敌方将领的某些技能也会降低我方士气。士气高低影响着角色能力的发动几率，士气越高角色越容易发动技能。注意当士气降到0时，战斗就会因为全场官兵失去斗志而强制失败。

一次行动的流程

当玩家准备实际操作分布在地图上的我军单位时，需要先手动选择该单位。一旦选定后，该角色对应的消耗CP会从上方的CP栏中扣除，同时画面切换到该单位的近距离视角，这时用十字键或滑杆均可操作角色移动。角色在移动过程中会不断消耗画面下方的橙色AP槽，AP槽耗完后该角色无法再移动，因此角色的移动力就只要看其拥有的AP高低即可。

每个单位在行动中按下□键后就能使用一次武器，开枪、投掷手榴弹、挥剑、还是回复HP都算在使用武器中。一次行动只能使用一次武器，使用武器不消耗AP。未使用武器就直接结束单位行动的话，当前的这次武器使用机会并不会累积到下次行动。行动完毕后按下START键即可结束本次行动。

行动中注意点1：敌人的迎击

部分兵种都有迎击的能力，这些兵种即使不在自己行动时，也能对闯入射程、正在行动的敌人自动射击。敌人的迎击在两种情况下会停止：一、闯入迎击射程的单位使用武器时；二、闯入迎击射程的单位按下START结束本次行动时。因此当我方单位突入敌军本阵时，千万不要傻站着，要么立刻使用武器，要么立刻结束行动，总之不要白白被迎击。当玩家需要确认周围环境时，不妨在敌人举枪准备迎击时立刻按下□键，确认好行动路线后再度按下□键前进。

行动中注意点2：AP递减

在一个大回合内，我方的某一个单位在连续行动时，每次行动的AP量都会有所减少。这就限制了我方一个单位在一个回合内的行动效率，从某种程度上减轻了强力单位的“奥特曼”行为。不过精英单位连续出击确实是本作的重要战术。

无视敌我的攻击

本作中的武器攻击制作得很真实，任何攻击类武器对敌我双方都能产生一样的效果。我方甚至可以利用敌军的区域榴弹来重创敌军单位，但同时也要注意，在使用某些广范围攻击兵种，如剑甲系、机枪系、榴弹系时，要注意攻击范围内避免出现我方其他单位。

攻击连携

当我军两个单位距离很近时，只要对其中一个单位下达攻击指令，另一个单位也会对目标进行攻击——前提是目标要同时在两个人的射程范围内。角色之间拥有相性设定，这可以在角色的状态栏中查看，相性好的角色在连携攻击时威力会比通常要大。

击破、发射和方向

用武器瞄准敌人时，屏幕上方会显示“击破·发射·方向”。“击破”表示当前武器需要命中多少次才能击倒该敌人，“发射”表示当前武器一次能攻击的次数。当发射数远远大于击破数时，我方就很容易将敌人秒杀掉。“方向”表示敌人当前用身体的那个部分朝着我方，“前面”表示正面，正面朝向的敌人防御力最高，而且有一定几率对我方攻击进行回避，而如果是拥有盾牌的单位，正面几乎很难用枪械命中；“侧面”朝向的敌人防御力中等，我方可以对其要害施以攻击；“背面”朝向的敌人则完全没有注意到我方单位的存在，防御力最低，基本上不攻击其头部也能秒杀。



战场的女武神2 高卢王立士官学校

要害攻击

游戏中有两种单位——步兵和战车（敌军还有机枪垒、炮塔等，也算在战车类中）。无论是步兵还是战车都有其要害，使用武器时瞄准要害攻击均可对其造成绝大伤害。步兵类的要害在头部，战车类的要害是背面的蓝色方块，所以在对付他们时要调准好准星在进行攻击。这里需要注意的是炮塔，一旦我方单位进入炮塔的视野，炮塔便会自动转向面朝该单位，这会导致对战车兵很难攻击到背面要害。不过反过来利用这一点，我们也可以故意让防御力较高的技甲兵系走到特定位置吸引炮塔旋转，让其弱点暴露给我军远处的对战车兵。

要害攻击注意点1：地形防御补正

在攻击土堆后、草丛中的单位时，该单位会有地形的防御补正，不但要求的击破数更多，而且也无法攻击到其头部。剑、手榴弹、迫击枪、榴弹炮和火焰喷射器是不受地形补正影响的武器，对于守在据点的敌人如果无法有效率地击破，可以先使用手榴弹将其炸出掩体。

要害攻击注意点2：敌方回避

虽然攻击头部能很快击倒敌人，但敌方的一些BOSS、ACE单位往往拥有很强的回避能力，所以保险起见还是瞄准他们的腿部攻击较好。

人造瓦尔基里

本作有不少关卡都有被称为V2的人造瓦尔基里，这些单位非常强悍，即使我军的战车或剑甲猎兵都要3下攻击才能将其杀死。击破人造瓦尔基里比较好的办法是先消灭地图上的供给车，这样它们就会应为失去能源供应而陷入无护甲状态，攻击力也大大降低，同时不再能发射威力巨大的电磁炮。



死亡救助

我方角色被敌兵杀死后，最好派另一名队员走到尸体附近将他/她救起，如果一直弃尸不管，那么本战结束后死亡的角色将在接下来的3天任务内无法出击。

强制退避

选择地图上的单位按下△键可让其强制退避到后方，退避到后方的单位可随时从战场上我方任何一个据点派出。当准备退避的单位在据点外时，强制退避要消耗1CP；当该单位在据点内时，不需消耗CP即能完成退避。

战车对地形的修正

战车对地形主要有架桥、碎石和穿冰三种最重要效果，架桥需要给战车的バックパック装备“工作装置”；碎石则要给战车的アーマー部位装备“掘削装甲”；穿冰则与车体本身挂钩，拥有○标志的车体可穿过山脉地图的冰块。

小队长任命

小队长的作用是：当小队长配置在地图上时，我方每回合的CP+1，主人公是默认的小队长角色，不可变更。而当剧情发展到一定阶段时，我方就能任命除主人公以外的小队长了，小队长越多，我方每回合的行动机会也越多。任命小队长的方式是到作战准备室的“グループ编成”一项里选择“队员选择”，使用□键选择任命的角色。

S级评价

本作S级评价仅和达成胜利条件的回合数挂钩，回合数小于该关卡的要求就能达到S级。



素材和单位

打完每关都能获得对应的素材报酬，这些素材可投入开发角色武器和战车兵装。素材共分1～5个等级，LV1素材在一周目1～4月可以获得，LV2素材在一周目5～8月可以获得，LV3素材在一周目9～12月可以获得，LV4素材则要从二周目开始才能获得。LV5的属于稀有素材，只有在二周目的战斗中反复刷取才会有一定几率掉落。

每关结束后，参战的角色都能获得单位奖励，最活跃的两名角色获得的奖励最多，不活跃的角色获得的较少，虽然派上战场，但完全没有行动过的角色则不会获得单位奖励。单位奖励是我方角色转职为高级兵的必要道具。

兵种

本作共有5大兵科，细分下来35种兵种，每个兵种都有自身的独特用法。5大兵科包括侦察兵、突击兵、对战车兵、支援兵和技甲兵，在兵科教练场分配经验时，由该兵科衍生出的其他兵种也能顺势升级。各兵种等级提升到一定数值时可习得指挥官命令。最初玩家能够看到的等级上限是25级，只要将任何一个兵科升到25级后，所有兵科的等级上限均上调至50级。

每个兵科的最基础兵种与该兵科相同，当玩家从关卡中获取到各种素材并满足转职需要时，就可以让基础兵种转职为中级兵乃至上级兵。需要注意的是，兵种转职时是和角色挂钩的，玩家无法借由一次转职就改变该兵科对应的所有角色的职业。每个兵种在练至出现“P”标志时都出现专属技能。除了兵种的专属技能外，每名角色也有各自的专属技能，角色技能与剧情的进程、支线剧情的触发有关。



侦察兵科

以侦察为主要任务的兵种，移动力（AP）高，视野广，但是防御力和HP都不乐观，无法顶住敌军的火力包围网。使用武器为来复枪，每次攻击时射出的弹数较少，不过在瞄准敌军头部攻击时还是有机会一击击倒。细分为侦察兵（初级兵种）、上级侦察兵（中级兵种）、侦查猎兵（由上级侦察兵衍生的高级兵种）、重侦察兵（由上级侦察兵衍生的高级兵种）、狙击兵（中级兵种）、狙击猎兵（由狙击兵衍生的高级兵种）、对战车狙击兵（由狙击兵衍生的高级兵种）7个兵种。

上级侦察兵

HP、防御、回避、射击和AP都均比侦察兵强出一个档次，基本攻击方式不变。

侦察猎兵

拥有全35种兵种内最高的移动力，各项能力均比上级侦察兵高出一个档次。

重侦察兵

移动力下降到最基础的侦察兵水准，防御和回避也均有不同程度的下降，但武器加强，HP量增多，是介于突击兵和侦察兵之间的中庸兵种。

狙击兵

移动力相比侦察兵约缩水一半，持有特定武器狙击枪，能进入主视角射击模式。除了射击能力有所上升外，移动力、防御和HP都降至最低水准，适合从远处秒杀敌兵或重创BOSS。

狙击猎兵

HP进一步降低的远程攻击特化兵种，武器有弹数限制，但每次攻击能射出3发子弹，对付V2或各地图ACE等敌方棘手兵种有特效。

对战车狙击兵

对人对战车均有不错的效果，相比对战车兵射击更准确，更容易瞄准敌军战车的弱点。

突击兵科

对人战的主力兵种，移动力逊于侦察兵，视野也较短，同样能使用副武器手榴弹。突击兵各项能力都很平均，能攻能守，主力武器是每次射出20发子弹的散射机枪，射程中等，一般与敌人进行中近距离战斗。细分为突击兵（初级兵种）、上级突击兵（中级兵种）、突击猎兵（由上级突击兵衍生的高级兵种）、强袭兵（由上级突击兵衍生的高级兵种）、机关枪兵（中级兵种）、机关枪猎兵（由机关枪兵衍生的高级



兵种）、重机关枪兵（由机关枪兵衍生的高级兵种）7个兵种。

上级突击兵

基础突击兵的强化版，除了移动力外的各项数值提升，持有3枚手榴弹，作战思路与基础突击兵一致。

突击猎兵

上级突击兵的强化版，除了移动力外的各项数值提升，防御力和回避性能都不错。

强袭兵

移动力提高，射击能力降低，没有手榴弹，取而代之的是拥有火焰喷射器。火焰喷射器无法像散弹机枪一样瞄准敌人的头部，也无法像手榴弹一样炸毁土堆或圆木，但单发攻击力高，对付下蹲或躲藏在草丛内的敌人一样能造成大伤害。另外，火焰喷射器对付敌军的机枪垒（トーチカ）也有不错的效果。

机关枪兵

拥有大范围攻击的扫射机枪，一次能射出50发子弹，比起突击兵的散射机枪不太好瞄准。不过子弹数多是其优势，注意机枪兵在扫射攻击时，准星左边的弹幕比右边要密集很多，所以对付单个敌人时，要将准星故意向目标的右边偏离，左侧的密集弹幕一般能秒杀没有盾牌防守的敌人。

机关枪猎兵

机关枪兵的再度强化版，移动力、射击、防御、HP均有所提高，一次射出的子弹更多。

重机关枪兵

移动力有所下降，子弹的威力比普通机关枪兵更高，可用来防守据点，在某些要求守据点或全灭敌人的关卡非常好用。

对战车兵科

对付战车、机枪垒、炮塔均有不错的攻击效果，另外对榴弹、彻甲弹等爆炸系武器有较高耐性，缺点是对人攻击力不足，且无法精确瞄准。细分为对战车兵（基础兵种）、上级对战车兵（中级兵种）、对战车猎兵（由上级对战车兵衍生的高级兵种）、机动对战车兵（由上级对战车兵衍生的高级兵种）、迫击兵（中级兵种）、重迫击兵（由迫击兵衍生的高级兵种）、机动迫击兵（由迫击兵衍生的高级兵种）7个兵种。

上级对战车兵

射击能力和移动力与基础对战车兵一致，防御力、回避和HP有所强化。

对战车猎兵

防御、回避、HP和射击能力均在上级对战车兵的基础上有所强化，并且能装备专用强化对战车枪，攻击战车的弱点一般能够秒杀，对付HP较高的炮塔也只需要两炮。

机动对战车兵

攻击力与上级对战车兵一致，优秀之处在于多出100点AP，行动距离远，为绕到战车背后攻击弱点提供了移动力保障。

迫击兵

失去对战车、炮塔、机枪垒的攻击能力，但拥有高威力的片杀武器榴弹（相当于远程手榴弹），用于攻击扎堆的敌人或把敌军点的守兵炸出据点范围。

重迫击兵

攻击范围和攻击力均有所提升，但移动力下降，能装备特有武器重迫击枪。

机动迫击兵

100，能一次行动更远的距离。

支援兵科

能从远处对己方单位（包括步兵与战车）进行回复，HP和防御力都很低，在瞄准敌人头部射击的情况下还是有一定机会秒杀的。我方单位在靠近支援兵时能补充弹药，因此该兵种可用作支援对战车兵、狙击兵。细分为支援兵（基础兵种）、上级支援兵（中级兵种）、支援猎兵（由上级支援兵衍生的高级兵种）、卫生兵（由上级支援兵衍生的高级兵种）、乐奏兵（中级兵种）、乐奏猎兵（由乐奏兵衍生的高级兵种）、军乐兵（由乐奏兵衍生的高级兵种）7个兵种。

上级支援兵

移动力高，其余各项能力比基础支援兵也有所强化，能够一次让我方某个单位完全回复。

支援猎兵

相比上级支援兵在攻击力上有所提升，能够对区域内的所有我方单位进行回复。

卫生兵

完全回复兵种，能复活我方在战场上的死亡单位，战车除外。

乐奏兵

通过吹奏乐器提高步兵的战斗力，在集中攻击BOSS时可为狙击手提供强力支援。

乐奏猎兵

能力相比乐奏兵进一步强化，能进一步提升我方步兵的能力。

军乐兵

比起乐奏兵除了HP外具有强化，能通过奏乐引起敌方异常状态，不具泛用性，对付极个别的强力BOSS时能略发挥作用。

技甲兵科

持有盾牌的近身肉搏系兵种，防御力较高，拥有排雷能力。细分为技甲兵（基础兵种）、上级技甲兵（中级兵种）、技甲猎兵（由上级技甲兵衍生的高级兵种）、特殊技甲兵（由上级技甲兵衍生的高级兵种）、剑甲兵（中级兵种）、剑甲猎兵（由剑甲兵衍生的高级兵种）、爆剑兵（由剑甲兵衍生的高级兵种）7个兵种。

上级技甲兵

拥有排雷和埋雷的能力，HP和防御比起基础技甲兵有所增加。

技甲猎兵

HP、防御和回避进一步强化，移动力不变，能够设置对战车能造成可观伤害的大型地雷。

特殊技甲兵

HP和防御力有所强化，拥有令敌方步兵眩晕的闪光手榴弹，眩晕状态的敌兵无法迎击和反击。

剑甲兵

失去排雷能力，HP和防御力大幅强化的同时也有移动力地下的缺点，以剑为武器攻击范围内的敌人。

剑甲猎兵

对比普通剑甲兵在移动力、防御和HP上均有强化，拥有特殊武器大剑，范围更广、杀伤力更强，是后期的主力兵种。

爆剑兵

对人攻击力底，但对甲攻击高，且拥有优秀的防御力，能够冲到敌军深处给战车致命一击。在击破由众多V2守护的供给车时也有不错的效果。





兵器的研发

在学校的“研究开发栋”内可以进行兵器的各种研究开发，以获得更精良的武器装备。花费一定金钱和对应素材，可以研发出更高级的兵器，或者是研发出新品种。研发高级兵器时需要先从低级兵器开始一步步升级，而兵器的新品种需要得到特定素材“零件”后才会出现，某些新兵器还需要特定的设计图纸。零件是完成对应任务的奖励，而设计图纸则是在击破任务中特定的ACE士兵后才能获得。想研发新兵器的话，不但要有一定的资金，还需要有足够的任务完成度。

游戏中的材料可以分为三大类。第一类可以称为“战绩”（单位），为各个人物所有，用来进行兵种转职，和兵器的研发无关。第二类是“素材”，种类和数量比较多，分为钢材、木材、火药等等，用来进行兵器的升级和兵种的强化。最后是“零件”，用来研发新型兵器，不过数量非常有限，也是最珍贵的素材。刷素材是一

件相当辛苦的事情，而且游戏中居然没有查看仓库的功能，刷素材时就少了很多成就感。

研发兵器时需要按照等级顺序一步步进行升级，就像我们在其他游戏中所见到的“科技树”那样，而且由于新品种兵器的存在，这个科技树会更加枝叶繁茂，可以选择的升级路线也比较多。此外，兵器还有泛用和专用之分，泛用兵器研发时不需要消耗素材，而且研发后可以任意装备给所有对应兵种，没有数量限制；而专用兵器则有数量限制，只能留给少数人使用，研发时也需要消耗素材，但性能要比泛用兵器好得多。



兵种暂时强化

在“研究开发栋”还可以对兵种进行暂时性强化，选择好两种材料进行组合，再花费少量金钱，就可以对指定一类兵种进行强化，强化效果持续到下个任务结束前，每次开始任务前只能强化一次。兵种暂时强化类似于《MHP》中的“猫饭”系统。强化效果的种类，由兵种的种类和材料1的种类所决定；而强化效果的好坏，则由两种材料的种类决定。



战车的改造

战车是战斗中不可或缺的重要力量，在“研究开发栋”可以对它进行改造，自行组装各个部件。战车可以从车身、炮塔、车顶（ショルダー）、装甲（アーマー）、背包（バックパック）、涂装和徽章（ステッカー）这7个方面进行自由改造，各个部件性能千差万别，重量也有所不同，各部件的总重量不能超过战车的最大载重量。灵活利用战车的改造功能，在战斗中会有事半功倍的作用。



车身：决定战车的种类，分为坦克和装甲车两大类。坦克攻防能力出色，适合攻城拔寨，但移动力较低，在恶劣地形下很难发挥出应有的实力；装甲车的攻防能力比坦克逊色的多，但移动能力优秀，而且还拥有搭载步兵的能力，在很多恶劣地形下也能移动自如。此外，坦克和装甲车又细分为很多不同的车型，它们的性能和特点也有很大的差别，可以视为战车中的不同“职业”。

炮塔：决定战车的武器。炮塔位置可以安装的武器种类非常丰富，可以分为穿甲弹炮、榴弹炮、区域榴弹炮、喷火炮和机关炮这5大类，它们的性能和攻击方式各有特色，操作起来的感觉也完全不同。

车顶：决定战车的车顶装置。车顶装置拥有各种重要的辅助效果，如照明、除雾、驱寒、散热等等，还有增加机关炮发射弹数这种装置，可以根据战场的需要来选择。

装甲：决定战车的装甲。装甲决定着战车不同位置的防御力，并且某些装甲还拥有碎石能力，可以冲破战场中被石块所阻碍的地形。

后备箱：决定战车的后备装置，比如可以架桥的工作装置，以及提升战车移动力、HP、搭载人数等等。

涂装：决定战车的外表涂装，除了各类迷彩涂装以外，某些特殊涂装还影响到战车的攻防能力。

徽记：决定战车炮塔位置的徽记图案，和涂装类似，也对战车的能力进行细微调整，不过主要还是纪念意义。许多徽记是需要联动或者官方下载才能够得到的。

联动要素

本作能与PS3版《战场的女武神》初代以及PSP版《梦幻之星 携带版2》联动，获得奖励任务和角色，详细请参见“火热秘技”栏目。为了方便没有玩过以上两款游戏的玩家，我们在这次的口袋光环中收入了这两款作品的存档，您只需要按照口袋光环DVD的“光驱盘符：\游戏典藏\PSP”路径找到压缩包和相关说明文字，将记录分别拷到记忆棒的指定位置后，就可以在主菜单的EXTRA中选择“データ”进行记录联动。

一年战争秘闻

——1～12月全关卡S级攻略法



Story 反乱军との遭遇

胜利条件：敌军全灭
败北条件：主人公死亡/20回合经过/士气降到0
解说：教学关，玩家可以先熟悉一下游戏系统。敌人只有两个，开始后主人公单人冲锋即可。

Story 入学试验

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：先在1区让主人公移动到上方据点守兵的侧面，注意别被发现，将其击毙后占领据点。接着从2区的连通据点派出突击兵，一路杀死敌人，夺取上方据点，2回合以内可完成任务。

Key 战技演习

胜利条件：全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：1回合内就能解决的战斗。敌军只有侦察兵和突击兵，每次行动瞄准对方头部射击基本都能秒。对于躲在土堆后的突击兵可使用手榴弹将其炸死。

Key 踏破演习

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：注意路面的地雷，让我方突击兵利用据点前的草丛消灭敌军突击兵，接着走到地图左侧的土堆后射杀此处守兵。随后让主人公斜插据点上方的小巷，沿着右侧的建筑物入侵敌军本据点。

Free 教练场 游击战

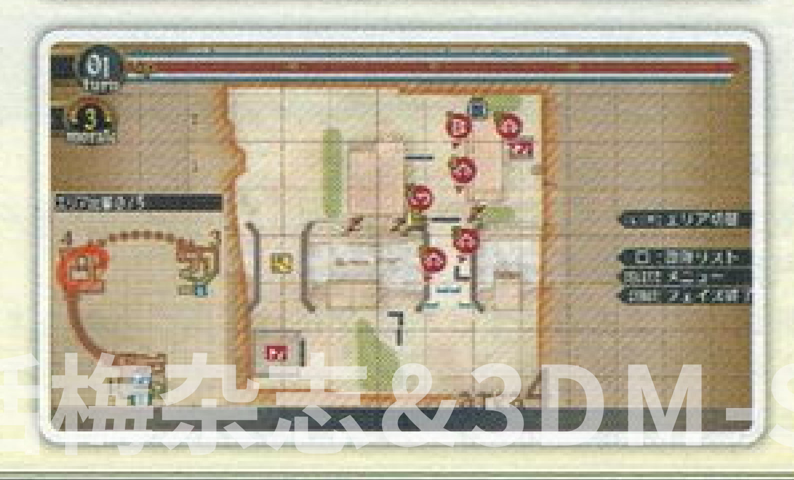
胜利条件：全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：本关取得S级的要诀是做好侦查工作，除了地面能直接看到的敌兵外，草丛内会潜伏2个左右的敌人，让侦察兵靠近草丛行走，发现潜伏的敌兵后使用手榴弹将其消灭。

Story アーレム解放战

胜利条件：击破敌军指挥轻战车
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：4区的草丛中可能隐藏着地雷，突破这里后就马上占据敌人的据点，然后从3区连通据点派出突击兵，消灭把守这里的敌军。再派出对战车兵打爆战车附近的能量罐就能秒掉战车。









Key 装甲车演习

胜利条件：全灭敌军
败北条件：我军战车被击破/20回合经过/士气降到0
解说：先将我军战车开到第一辆敌战车背后，攻击蓝色弱点将其消灭。接着继续移动战车，以同种方法消灭第二辆战车。指挥侦察兵绕到敌兵背后，注意别被发现，从背后瞄准头部将其射杀。

Key 夜间共同演习

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：先让主人公经由地图中央的塔楼占领1区右上角的据点，接着在2区的连通据点派出突击兵，冲到目标据点投掷手榴弹，再补枪将其射杀后占领。

Key 不屈の战车杀し

胜利条件：击破敌对战车兵长
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：开局仅操作主人公占领4区下方据点，接着从1区的连通据点派出突击兵，冲到最下方可见到BOSS。该BOSS的回避率较高，如果没有能绕到背后，那么保险起见不要瞄准头部。

Key 行军试验

胜利条件：到达指定地点
败北条件：我军本据点被占领/5回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：战斗开始后先让主人公占领2区上方的连通据点，注意贴右边行走，以免中了敌方突击兵的流弹。占领据点后派出突击兵，消灭连通据点内的敌兵。无视路上的战车，直接指挥主人公冲到指定地点即可在2回合以内结束本关。

Key 真夜中的制压

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：先让主人公穿过地图中央的塔楼，占领与本据点斜对角的连通据点。在2区的连通据点派出突击兵占领敌军本据点即可在一回合内结束战斗。

Free 通信共同演习

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：派出一名突击兵占领3区左侧据点后撤退到后方，另派出一名突击兵守据点。在2区的连通据点派出一名侦察兵占领左下角据点后，在该据点派出战车一直开到地图的右端，攻击敌军战车的弱点将其消灭。下面依旧从2区的连通据点派出侦察兵，占领目标据点。

Free アーレム村 游击战

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：开局后还是照样用侦察兵经由塔楼占领1区右上角据点，接着从2区的连通据点派出战车清理仓库中的障碍，下面随便用侦察兵或突击兵都可，占领敌军本据点。

Story レ-ヴァテイン杯 预选

胜利条件：击破敌狙击长
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：2区有不少地雷，战车前进时注意回避。狙击兵长在掩体后，回避和防御数值都很高，可以用手榴弹快速杀掉。







3月 March

Key あの桥を突破せよ

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：我军战车要事先装备架桥的“工作装置”。开局先用侦察兵占领我军本据点正上方的据点，接着在4区派出战车干掉视野内的敌战车，修好桥。最后派突击兵经过该桥直取敌本据点，1回合以内可以结束战斗。

Key 防御试验

胜利条件：防御我军本据点6回合/全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵全灭

解说：敌军配置的随机性较强，仍然要注意潜伏在草丛里的敌兵。战车不仅威力大，而且还能将敌兵碾轧出草丛，一举两得。除草丛外还需注意3区地图中间的小巷和2区最下方区域，防止敌兵潜伏。

Key 地下道からの奇袭

胜利条件：全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：先从我军本据点派出一名突击兵，顶着炮火夺取3区上方的据点。接着从该据点派出对战车兵消灭旁边的敌军战车和机枪塔。下面用侦察兵和突击兵配合，侦察兵先快速巡视地图并尽量打倒视野内较远的敌人，较近的留给突击兵对付。

Key 英雄と呼ばれた兵士

胜利条件：防御我军本据点6回合/全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵全灭

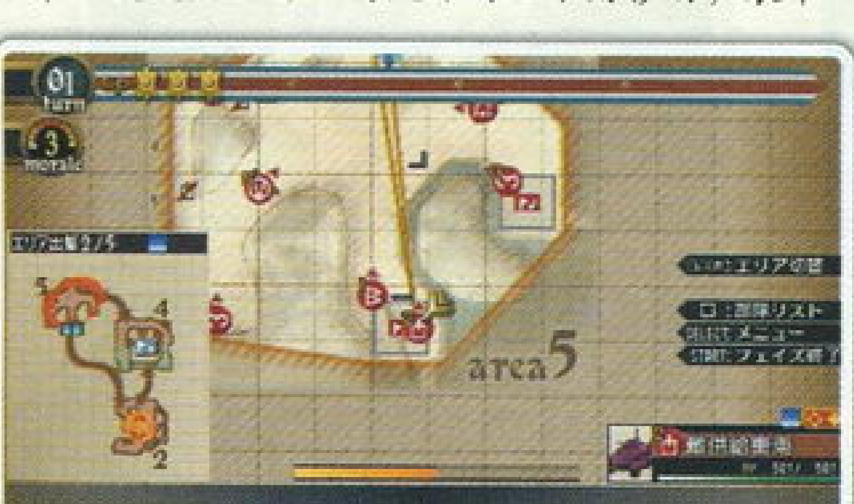
解说：我军本据点配置主人公和突击兵，突击兵原地防守，主人公夺取正上方据点。从夺取的据点里派出突击兵，从背后瞄准敌方ACE的头部将其消灭，继续让该突击兵占领1区右侧的据点。下面从4区的连通据点派突击兵占领该区右侧据点，下面只要派两名突击兵消灭4区上方的敌人即可，草丛中的敌人仍然要注意。

Story 要人护卫任务

胜利条件：护送用装甲车到达目的地。
败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：虽然打倒敌方的供给车能削弱V2和BOSS的实力，但即便如此现阶段我方仍旧无法战胜。特别是想在这一关获得S级评价，就不能与V2纠缠，BOSS更要无视。

第一回合内，护送车所在的4区先仅配置一名突击兵，指挥该突击兵占领右边据点，成功占领后撤离。指挥装甲车到达该据点，移动到4区。从4区的我军据点内派出对战车兵，击破右上方的敌军供给车，该区的V2火力下降。指挥装甲车和支援兵顶着V2的火力向右下角移动，装甲车HP不够的时候就让支援兵回复，像这样经由据点到达2区。用突击兵夺取2区左侧据点，并派出对战车兵消灭供给车。还是用刚才的办法，同时移动装甲车和支援兵，直到目的地。







战场的女武神2 高卢王立士官学校



Key 物资の行方

胜利条件：回收3个物资
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：目标物资的所在地是随机的，观察缩微地图的“エリア出击”字样旁是否有黄色的正方体标志，如果有则表示该区域存在目标物。注意3区下方有一处被两根圆木堵住的小路，如果物资藏在里面，就要用手榴弹将木头炸开。

Key 苍き影

胜利条件：击破5区的剑甲兵长
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0/步兵全灭

解说：本关由2区和5区两个区组成，剑甲兵长在5区的正北方高台上。要获得S级评价可完全无视2区，只要安排一人+一战车守住本据点即可。区域5的G、I两个位置分别配置一名对战车兵和一名迫击兵，F、H两个位置配置技甲兵。战斗开始后，先让G、I两点的单位向上方移动，消灭敌方V2的补给战车和高处的敌方ACE“杀し屋ヨシュノ”，接着技甲兵无视杂兵向前移动，近身围杀BOSS。

Key 农村脱出作战

胜利条件：护送用装甲车到达目的地。
败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/8回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：在2区配置对战车兵对付敌军战车，4区用侦察兵和突击兵消灭右侧桥上的敌人。让装甲车经过大桥到达敌方据点，将所有守据点的敌兵都撞出据点范围外，让侦察兵占领后，转移装甲车至2区。2区下方的据点旁有敌军的对战车炮，派对战车兵将其消灭后，顺势占领下方据点，移动装甲车至此，转移到最后的1区。

Key 不稳な动き

胜利条件：占领敌军本据点。
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0/步兵全灭

解说：本关由3区、4区和5区三个区组成，敌军据点在5区的正北方。要想获得S级评价首先要无视4区，在3区配置侦察兵，夺取上方据点。从5区的连通据点派出战车，击破挡路的敌军战车后，向敌军本据点发射榴弹，将驻守兵力全部炸出据点范围外，然后依旧从5区右方据点派出一名侦察兵，直接占领对方据点。

Free リーンブルフの森 游击战

胜利条件：防守我军本据点6回合/全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领/士气降到0/步兵全灭

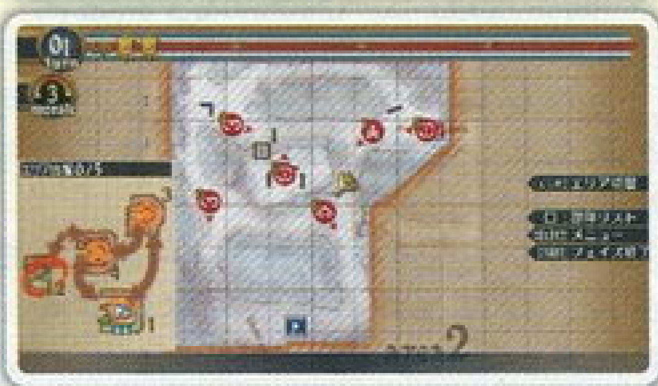
解说：让战车装备“工作装置”修好本据点附近的两个梯子，派对战车兵和突击兵依次镇压据点，注意确保连通据点的两侧都有兵把守。敌人数量不多，但草丛和一些小路里可能有残余，不要漏过。

Story ダルクス人集落解放战

胜利条件：占领敌军3处据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：使用能够行走冰面的载人装甲车，并装备火焰喷射器，可秒掉杂兵。开始后先让战车搭建设施，然后主人公干掉上方的狙击手后占领据点。战车穿过据点上方的碎冰，清理掉上面的杂鱼，右边的炮塔交给对战车兵。由于敌方回合时BOSS会复活敌兵，所以之前我军打死敌兵后都要记得“收尸”。BOSS的回避率很高，为了追求S级评价可不在他身上浪费火力。确保本据点不丢失的情况下快速占领目标据点即可。











Key 第4独立迫击队

胜利条件：防卫我军本据点6回合/敌方单位全灭
败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵车辆全灭
解说：想获得S级评价的话，靠龟缩防守是绝无可能的。建议先把兵力集中配置在4区的本据点位置，突击兵配合装甲车消灭掉门口的守军，另外需要派一个对战车兵解决敌方战车，最后全军保护侦察兵占领敌方据点。之后5区敌军的威胁主要在于两辆装甲车，绕后将其解决掉就可以全面出击歼灭敌军了。

Key 备蓄物资を回收せよ

胜利条件：回收4个物资
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵车辆全灭
解说：本关的任务只是要求收集随机分布在地图各区域的物资，为了节省回合数，应避免和敌人进行无谓的缠斗。敌方军力不算很强，主要以短射程的突击兵和剑甲兵为主，我方派出的侦察兵不但拥有射程优势，高移动力也有助于收集物资。不过注意2区有敌方战车和炮台，应优先用战车或对战车兵将其解决以避免伤亡。

Key 炮台突破试验

胜利条件：占领敌军两处目标据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：敌军的火力很凶猛，尤其是那个炮台HP极多，需要利用战车或对战车兵绕后打击其弱点。虽然敌兵数量很多，但都是突击兵和狙击兵，对战车几乎没有威胁，可以考虑用战车直接碾压敌军防线，再用高移动力的侦察兵或突击兵来抢占据点，之后再派兵防守就可以了，不需要浪费时间消灭敌兵。

Key 山顶の要塞

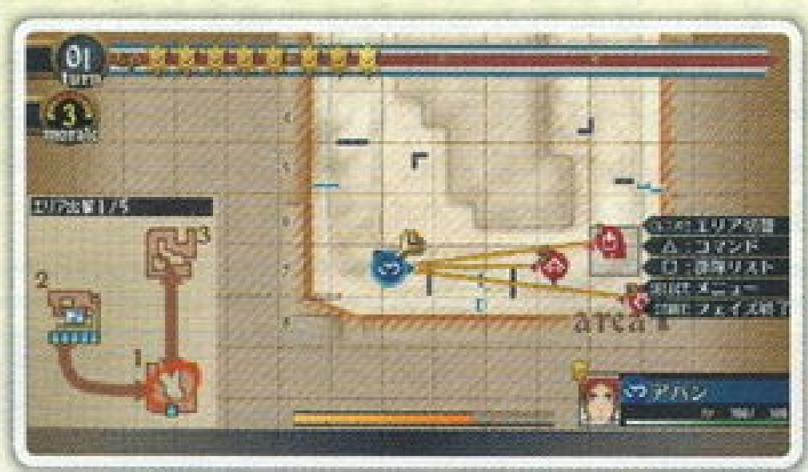
胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：敌军兵力很强大，不但战车炮台一应俱全，还有强劲的V2，而且区域又是“吹雪”效果，很不利于持久战。不过本关获胜条件只是占领5区的本据点，可以考虑暗渡陈仓，先从2区出发，迅速占领左上角的敌据点。再由此据点来到5区左上角，消灭掉敌补给战车和炮台后，就可以全力向敌军本据点冲锋。据点边的V2可以无视，只需要消灭掉那个突击兵就可以了。

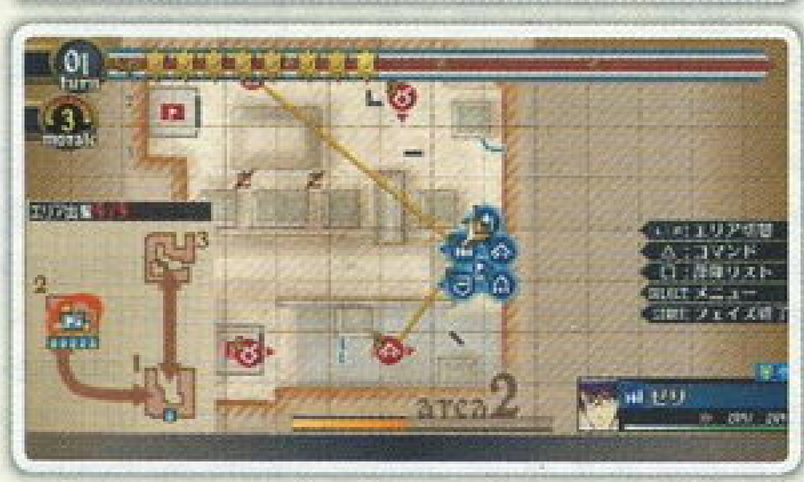
Free ディバル山脉 游击战

胜利条件：敌军单位全灭
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：我方兵力部署应重点放在4区，借助战车冲破敌方防线，再由突击兵或侦察兵清理掉失去掩体保护的敌人，力求一次性歼灭，不要给敌方迫击兵反击的机会。敌方战车和炮台还是利用对战车兵绕后秒杀。1区的敌军数量不是很多，除了那个炮台需要专门对付外，其余敌兵用突击兵冲锋就足以解决，只是搜寻地图时需要仔细一些，不要漏掉敌人了。

Story レ-ヴァテイン杯 准决胜

胜利条件：击破敌军指挥中战车
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：整个战场是由3个区域依次连成的，我方按照“2-1-3”的顺序步步为营，逐步歼灭敌军即可。在1区默认部署的アバン可以去消灭左上方的狙击兵，顺便占领附近的据点，之后我方就可以从2区左下方的据点出击，从背后消灭地图下方的敌人。接下来1区和3区的行进路线，以战车为先锋吸引火力，后面步兵跟上，按照兵种相克的原则选择自己最适合的对手攻击即可。最后的Boss指挥中战车其实跟一般战车没什么区别，如果能让对战车兵绕后的话，同样可以一击秒杀。









Key 遗迹调查队护卫

胜利条件：护送装甲车到达目标地点
败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：跟之前的护送任务类似，护送用装甲车虽然比步兵结实得多，但绝对不禁打，火力也几乎可以忽略不计。不过本关只要求护送用装甲车到达3区上方的目的地即可，节省下足够CP的话，它可以一路冲锋直达终点。地图的敌兵虽多，但我们只需要重点清理把守据点的敌兵即可，沿途敌军没时间多理会。4区的两个炮台很难对付，在一开始的部队部署时最好有一些对战车兵，实在不行就先让装甲车堵枪眼，过后再找机会修理补血。

Key 森の番人

胜利条件：防卫我军本据点6回合/敌方单位全灭
败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：雾战环境给战车和突击兵的远程瞄准都带来了很大困难，如有必要可以给战车配备除雾装置，避免因为射击失准而浪费时间。敌兵有很多都站在高台，用侦察兵甚至狙击兵来对付会轻松一些。战车没有除雾装置的话作战效率会比较低，这时候也可以考虑派出技甲兵甚至是剑甲兵来作为吸引火力的肉盾角色。

Key サンドスイ-パ-

胜利条件：敌方单位全灭
败北条件：军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：在夜间又是在沙尘暴环境下作战，侦察兵和狙击兵的先天优势比较明显，不过考虑到敌军有V2，袭击供给车的兵种也必不可少。敌兵实力不强，主要障碍还是恶劣的天气，至于V2，失去了供给车后就是个活靶子而已。

Key 铁壁の装甲车

胜利条件：击破敌军指挥重装甲车
败北条件：军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：任务中要求击破的目标在3区，我方可以考虑部署重兵从4区直接向3区突袭，能节省很多时间，但因为没有据点支持，风险也比较大。或者稳扎稳打，先占领5区下方据点，再逐步向4区和3区前进。敌军炮台很多，用战车炮轰比较浪费CP，但用对战车兵的话，又有弹药缺乏的问题，要注意。最后的boss火力非常凶猛，从左侧高台攻击会安全点。

Free ダス沙漠 游击战

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：相对比较轻松的一关，虽然战场有3个区域，但只需要从1区冲向5区占领左下方的据点即可，路线不长而且敌军不强，依靠战车掩护，步兵冲锋的方案强占据点敌据点即可，顺利的话可以一回合过关。

Story 武器库への道

胜利条件：アバン或コゼット到达目标地点
败北条件：アバン或コゼット濒死/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：任务目的要求アバン或コゼット到达3区左侧的目的地，虽然路程不远，不过事先需要打开A点或B点的门，地图的2区和4区有对应开门的机关，派步兵打开就行。本关不需要和敌军纠缠，派高移动的侦察兵开门后一路冲往终点就行，途中注意敌方的探照灯，如果被照到的话会被榴弹炮炮击，要迅速离开地图中标示的圆圈区域。规划好行动路线躲开敌方战车攻击的话，足以一回合过关。另一种邪道打法是无视系统提示，直接把主人公转职为对战车兵，从3区右侧的小巷里干掉机枪垒和本阵里的敌坦克，女主人公一路直取据点。







Story ユエル市夺还战

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：敌方本据点在5区，我军从4区出发占领右上角据点来到5区，再稍作调度就可以直取敌方老巢。不过5区敌方兵力非常强，不但有诸多杂兵和炮台，还有bossケイスルル驾驶的重战车。ケイスルル的火力凶猛，HP又多的惊人，与其硬拼很难有胜算，不过任务的目的只是占领据点，只要消灭了据点附近的守军，靠战车吸引ケイスルル的火力堵枪眼，再派步兵占领就可以了。占领本据点的步兵可以用技甲兵，即使冒着ケイスルル的炮火，也能生存很久。









7月 July

Key 隐された物资

胜利条件：回收4个物资
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：又是满地图找箱子的任务，敌人实力不弱，还有讨厌的V2，但最麻烦的还是随机位置分布的箱子，能否尽快过关最关键在于运气。4区的V2还是先需要解决供电车，然后用剑甲兵或狙击兵都能以很小的代价干掉他。

Key 亡命者の护送

胜利条件：护送装甲车到达目标地点
败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：敌人实力很强，而且在护送任务中我方缺少重要的战力——战车，战斗会很辛苦。4区的据点有战车和炮台把守，不过可以用对战车兵沿两侧小路从后方突袭，事先注意解决小路里的敌兵。接下来5区的守军虽然不强，但有炮台、毒沼和地雷，处理起来也比较花时间。最后的1区需要全力一搏，炮台、战车和对战车兵是要优先解决的对象，之后留CP开装甲车一路狂奔就行，但还是要留意脚下的地雷。

Key 苍の进军

胜利条件：防卫我军本据点（8回合）/敌方单位全灭
败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵车辆全灭

解说：4区的V2暂时先不需要理会，可以先派战车或对战车兵来到右下角消灭掉供电车，再从小路绕到高台解决掉敌ACE和V2。5区V2的供电车在左下角据点附近。解决掉最棘手的V2后，剩下的敌兵就不成问题，只是需要注意有些敌兵藏在小路或战壕里，需要分开搜寻。

Key はぐれ反乱军制压战

胜利条件：占领敌军两处目标据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：烈日的效果会降低我方移动力，另外每回合我军据点还会受到炮击，要注意应对。5区的目标据点防守很薄弱，可以靠剑甲兵和突击兵直接突击占领。而3区的目标据点要麻烦一点，首先要突破4区右上方的炮台并占领据点，之后再从该据点出发，利用战车冲破3区右侧的障碍物，就近直接突破。

Key 一阵の风

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领／5回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：很简单的一关，注意配备有工作装置的战车，为4区左侧搭好桥，之后全军配合战车直接冲向本据点即可，没有意外的话一回合可以轻松过关。

Free コエル市区游击战

胜利条件：敌方单位全灭

败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：任务没有什么难点，我军从1区左下角出发，沿路一直杀到2区，之后再兵分两路，将剩余敌人全歼。

Story レ-ヴァンティン杯 决胜

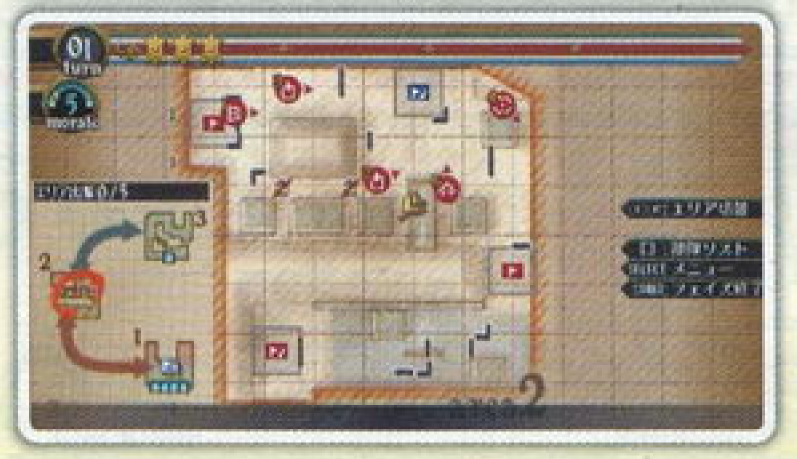
胜利条件：击败ユリアナ

败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：ユリアナ在2区左上方的据点，不过要来到2区，事先必须占领1区或3区的相应据点才行。1区的据点路程远但守卫薄弱，3区据点路程近但守军更强，从哪路突破都可以。来到2区后先别慌着对付ユリアナ，把周围杂兵清理掉，再破坏掉她周围的掩体，最后再集合力量全力对付她。ユリアナ是剑甲兵，通常枪弹对其效果很小，炮击又很容易被她躲开，用剑甲兵攻击她才会有比较好的效果。合击她时注意站位要分散，别被她挥剑同时攻击到多个人。







8月 August

Key アサルトキラ-

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：沙漠的3、4、5三个区，要获得S级评价的话可无视3区，将兵力集中配置在5区本据点，并出动拥有"工作装置"的战车。战斗开始后让步兵和战车一路向左，占领5区的敌据点并让战车退避到阵地后方。接着在3区的据点出动战车，设置该据点左边的梯子，派步兵经由梯子攻占敌军本据点。

Key 潜入时间を稼げ

胜利条件：坚守我军本据点8回合／全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领／士气降到0或步兵全灭

解说：城市的1、5两个区，尽快占领所有据点防止敌军增援。消耗1CP的战车依然是主力，秒杀敌兵的同时一回合还有攻击两次的机会。5区的战壕内可能潜伏着敌人，我军要派一名突击兵前去探索。

Key 广がりゆく苍の胁威

胜利条件：占领指定的两个据点

败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：本关敌军有很多V2，用战车击破敌补给战车或使用防御力较高的枝甲兵顶着V2火力强占据点均可。将主力部队配置在3区，占领右上角据点。接着从4区的连通据点派出枝甲兵和战车，占领左上角据点。让战车消灭该区的V2，派出步兵占领右下方据点。最后从2区的连通据点派出枝甲兵强占左上方据点即可获得S级评价。

Key 重炮のとどろき

胜利条件：击破敌指挥重战车
败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：战斗前将战车先换装为“多目的装甲车”，炮塔使用火炎炮，装备载人数+1的カーゴ（小）。敌军指挥重战车在4区中央的木屋里，首先让我军3区的战车载上一名对战车兵和两名突击兵（技甲兵也可）。指挥战车越过地图中央的冰墙，从战车内出动一名突击兵占领北面据点。接着让战车退避到后方，从4区的连通据点派出，一路开到中央木屋，出动对战车兵攻击目标背面弱点。

Free 教练场 上级游击战

胜利条件：5回合以内占领敌军3个指定据点
败北条件：我军本据点被占领／5回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：又是技甲兵大为活跃的一关，要取得S级评价必须2回合以内解决战斗。战斗前在1区配置战车、技甲兵和守据点的突击兵，3区配置技甲兵和对战车兵。先让战车清理掉敌军战车、狙击兵等高威力的远程兵种，确保我军本据点的安全。让技甲兵顶着敌军火力占领1区右上角的目标据点。接着切换到3区，让对战车兵清理掉挡路的敌军战车，技甲兵占领左方的连通据点，从该据点派遣技甲兵占领3区下方的目标据点，同时在2区的连通据点派出技甲兵，占领最后一个目标。

Story ランシ-ル防卫战

胜利条件：坚守我军阵地8回合／全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领／士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：剧情虽然必败，大量的V2和BOSSディルク都相当棘手，不过只要能在5回合以内全灭敌军就能获得S级。如果玩家的兵种和等级比较落后，就要注意及时操作，不要让我方步兵站着白白吃流弹。除了3区的据点需要先用战车杀掉BOSS后再占领外，1区和2区的据点都要尽快占领，以防敌军出现太多增援单位。战车的必要装备为：1.瞄V2头部可以将其秒杀的主炮；2.正面装甲；3.射击补正涂装。由于需要频繁驱动战车，因此车体选用消耗1CP的轻战车B。

先看1区，敌方在这里有3个无补给V2、2个狙击手、2个据点守兵，我军用战车的彻甲弹秒杀V2，并迅速占领右上角的据点。下面切换到3区，出动对战车兵将敌补给战车消灭掉后立刻回后方待机。



再看2区，初始有3个V2，我军可以用迫击兵在这里守据点，假如遇到V2扎堆的情况，两次榴弹也能将其干掉。人品不太好、遇不到扎堆情况的话依旧要靠战车。

3区的ディルク仍然只能用战车打（本战当之无愧的MVP），战车从3区据点出来后立刻将背面弱点顶住墙，在有正面装甲的情况下被ディルク攻击到正面并不会损失HP，瞄准BOSS的头部发炮，一般3～4炮能将其击毙，运气好都能命中头部的话2炮就够了。





9月 September

Key 第9独立重装队

胜利条件：6回合内阻止敌军入侵防卫线／全灭敌军
败北条件：未能阻止敌军入侵防卫线／我军本据点被占领／士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：只有2、5两个区，防卫线在5区右下角，3回合以内全灭敌军可获S级评价。用战车开路，清理掉挡路的敌军战车，突击兵杀完其他敌人并占领左上角据点，注意不能有漏网之鱼。2区的我军本据点同样要守好，敌人在2区有不少机枪兵，如果被两个以上的机枪兵连携扫射，本据点失守的可能性很大，所以开始就让一名步兵从右边小道一路清理过去。

Key 革命な猛火

胜利条件：8回合内占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/8回合经过/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：1、2、3、4四个区全部登场，区域较广，要拿S级必须3回合以内占领敌军本据点。初期可将兵力集中配置在4区的我军本据点，让战车使用“工作装置”架桥，消灭敌补给战车和V2，接着派步兵占领4区右下角据点。接着从2区的连通据点派出技甲兵，顶着V2的火力占据2区左下方据点。1区的大路上有两个V2把守，别硬冲，偷偷派一名对战车兵走1区连通据点正下方的小路，从地图中间的塔楼绕到地图正下方（注意别被塔楼中的V2发现），消灭敌补给战车后就可以让战车硬吃V2了。



Key 死を告げる塔

胜利条件：10回合内护送用装甲车到达目的地

败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/10回合经过/士气降到0或步兵全灭

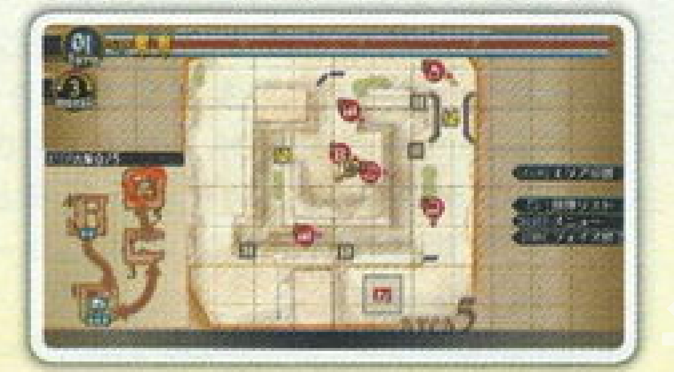
解说：虽然5回合以内完成任务都会有S级评价，但护送用装甲车每次行动都会消耗2CP，形势并不乐观，玩家要在清除路障的同时，保证每回合内装甲车都能最大限度地移动。在2区派上我军的战斗主力，优先夺取2区下方据点，并立即在5区的连通据点派出对战车兵，消灭地图中央的敌军炮台。装甲车从5区赶到1区后，派兵夺取2区上方据点，并在3区的连通据点派兵清理敌军步兵和ACE装甲车。3区的炮台比较难对付，我们可以让耐打的技甲兵系冲到高台深处上吸引其火力，这样炮台就会把弱点暴露到据点一侧，用对战车兵攻击两次可将其消灭。

Story ロインタ-ル夺还战

胜利条件：击破ゲイレルル

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：硬难度并不高，只是需要注意两点：1.BOSS每回合会释放跨区全屏榴弹炮，每次轮到敌方行动时，先注意BOSS瞄准了哪个区，迅速将该区内我军人员全部撤离。2.BOSS在5区，必须穿越3区上方的连通据点才能到达。



3区闸门初期是锁住的，需要让4区的主人公前往地图中间的按钮处解锁。



大致攻略顺序为：攻占1区右边的据点，待主人公按下按钮后，将部队调到3区。在3区派一名突击兵占领左边的据点，然后从该据点再派出一名突击兵占领3区上方连通5区的据点。在5区派出战车或对战车兵，远程攻击BOSS。只要注意前面提到的两个要点，本战可控制在3回合以内结束。





Key 放たれしき蒼き兽

胜利条件：全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：地图上有不少V2，打起来比较麻烦。供给车的位置分别在：5区右下、2区右上和4区左下。这关敌人较多，不过S级的限制较为宽松，6回合以内全灭敌军即可。需要注意的是敌军的散兵游勇不少，来回占领我军据点并出现增援会比较棘手，请务必将一个区的敌人全部消灭完后再撤离该区的兵力。换区时，连通据点一定要有人把守，地毯式的推进可保证6回合内取胜，不要被敌军牵制得两头跑动。

Free アレ-ムの村 上级游击战

胜利条件：占领敌军2个指定据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：很简单的一关，2回合内可结束战斗。战车携带“工作装置”，配合步兵占领1区左上角的据点，接着从4区的连通据点派出战车和步兵，战车搭桥步兵冲锋，很快就能占领4区的指定据点。3区派步兵占领左上角据点，并在2区派出对战车兵和突击兵，消灭该区的战车后占领2区的指定据点。



Key 最终防卫ライン

胜利条件：6回合内阻止敌军入侵防卫线/全灭敌军
败北条件：未能阻止敌军入侵防卫线/我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭
解说：敌军只有两个据点，迅速占领即可杜绝增援，3回合以内结束战斗均可S级。这关敌方的重战车较多，可以用战车配合对战车兵将其消灭，注意4区的上方是防卫线，不要让敌兵入侵。这关扎堆的敌人较多，用迫击兵会有不错的效果。

Key スケグルの胁威

胜利条件：占领敌军本据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：建议用剑甲兵和对战车兵从4区突破，占领下方据点。接着从2区的连通据点派兵占领右上角据点，进入3区。3区的炮台可用战车对付，最后用剑甲兵冲到高台占领敌军本据点即可。注意5区我方本据点的驻守兵力可按兵不动，但必须先消灭该区的两辆敌方重战车，防止本据点被占领。

Key 榴弹の降る夜に

胜利条件：护送用装甲车到达指定位置
败北条件：护送用装甲车被击破/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：较难打的一关，四个区均有V2拦路，说一下四个区敌补给战车的位置——5区：敌据点旁；4区中央木屋的左侧室外；3区：敌下方据点旁；1区：目的地处。确保S级的话尽量提升我军技甲兵系的等级，保证剑甲猎兵能一剑砍死失去供给车支援的V2。战斗开始后，先在4区配置一个对战车兵和一个剑甲猎兵，对战车兵干掉近处的供给车后，剑甲猎兵突击占领4区右边的据点，从该据点派出步兵占领上方的据点。接着从5区的连通据点派出对战车兵，消灭右边的敌供给车。3区和1区的敌供给车位置很靠里，3区可将对战车兵走到如图位置，从狭窄的视野里干掉它。



Key 水を护る战い

胜利条件：占领敌军2个指定据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：比较麻烦的一关，敌方有不少V2，且补给战车分别藏在两个据点后面，很难击破。在2区可动用战车消灭供给车辆和V2，而3区的补给战车就必须使用对战车兵了。本关要拿S级有两个要点：1.在4区安排一个步兵，按下地图中间的闸门按钮。2.占领3区据点时必须贴着地图最南边的小路走进去（容易错过）。该小路上有V2挡路，用剑甲兵或战车消灭均可。

Free ロインダール峡谷 游击战

胜利条件：防守我军本据点8回合/全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭
解说：为防止敌军增援，迅速占领据点是必要工作。这关地图的3个区我军都可配置单位，5区配置一个单位迅速夺取左边据点，然后增援出对战车兵消灭战车。1区配置剑甲兵加对战车兵，消灭桥对面的战车后夺取左边据点。最后从2区的连通据点派出对战车兵，正好可以攻击到敌军战车的背面弱点。

Free リーンブルフの森 上级游击战

胜利条件：占领敌军3个指定据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：3区让战车搭桥后闪电攻占左上角的第一个据点。2区的据点可以派一名突击兵或剑甲兵攻占，顺势拿下2区右边的连通据点。如果想在1回合内解决战斗，可以无视敌军战车的火力硬冲锋，4区的据点有两名敌人把守，让我军迫击兵将他们炸出据点范围后顶着火力强占。

Free ユエル市 上级游击战

胜利条件：占领敌军2个指定据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭
解说：利用据点接力可在4回合之内达成S级评价。4区依然是战车+步兵的组合，步兵在占领左方据点后记得按下据点后的红色按钮，打开3区的仓库门。从3区的连通据点派出迫击兵占领左边第一个指定据点，然后在该据点调出对战车兵消灭敌军战车。1区用对战车兵+突击兵或剑甲兵的双人组合，注意不要走探照灯视野范围内的路，从1区初始位置的上方战壕里绕过去，占领右上方据点。下面，从2区下方的连通据点派出对战车兵，消灭正上方连通据点的敌战车并占领该据点。最后从该据点派出迫击兵占领第二个指定据点。

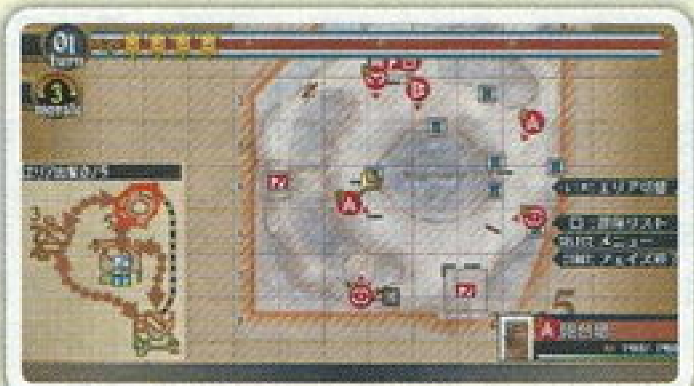
Story ドルフェイン解放战

胜利条件：击破バルドレン

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：意外简单的一关，2回合内即可结束战斗，获得S级评价。（运气好的话1回合就足够了。）这关的最速攻略法是用装备了“掘削装甲”的轻战车B型打碎4区我军本据点上方的两块巨石，并派兵占领4区上方连通到5区的据点。接下来有两套方案，一是继续用战车硬吃，无视敌方炮台，让战车一路前进，直到BOSS进入主炮射程，但BOSS的回避率很高，如果再三都无法命中，可以换上迫击兵或剑甲兵。BOSS在受到我军战车攻击后有一定几率冲上来用爆剑秒掉我方战车，但他自身也会损耗大半条HP，我方只要用剑甲兵补上一刀即可了结。







11月 November

Key 废墟の包围网

胜利条件：全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：虽说有6回合的充裕时间拿S级，但不少V2的存在还是比较棘手。建议先利用战车歼灭5区右上角据点的敌供给车，接着依次歼灭V2和机枪炮台，并占领5区连通到4区的据点。4区的供给车在地图左侧最里面，2区的供给车在上下两个据点均有可能出现，由于该区有V2和机枪炮台，保险起见还是用战车开路。注意在占领2区下方据点时务必由房顶的通路走，不然会被机枪炮台干掉。1区相对麻烦一点，敌供给车在左侧据点的后方，虽然路途不远，但有V2和机枪炮台卡住要道，我方对战车兵需进入初始位置左边的战壕，由战壕北面上陆，紧贴墙壁靠近左侧据点，以免被V2发现。

Key 物资发掘队

胜利条件：回收5个物资

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：物资散落在矿山地区的四个区内，由地图边的提示随时注意尚未回收的物资。本关拿S级并不难，要点是有效率地击破敌军长视野的炮台塔。5区的炮台塔交给我军战车，另外在1区配置一个对战车兵，从地图最右边的小路绕到炮台塔的正背后攻击其弱点，注意不要靠得太近以免被发现。

Key 反乱军决战兵器

胜利条件：防守我军本据点8回合/全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：依然是地毯似的扫除式打法，优先占领2区左边的据点，待将这两个区的敌人清除完毕后可撤离本据点的守兵，再经由连通据点到达1区并各留一个步兵占领住，然后派出其他兵力一左一右清理敌军。

Key 苍の砦

胜利条件：占领敌军本据点

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：目标是占领4区右侧的据点，距离虽不长，路上却有不少碍事的V2。我军可集中从1区突破，给战车装备上“掘削装甲”打穿1区左侧小道的巨石，剑甲兵清理挡路的V2，待对战车兵将1区上方敌据点的供给车打掉就好办了。到达4区后，这里的V2依旧很密集，该区供给车就在右侧据点，有2～3名V2把守，并且会不断出现增援，干掉供给车再用技甲兵强占据点，3回合以内可结束本关。

Key 荒狂の暴砂

胜利条件：防守我军3个本据点8回合/全灭敌军

败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：很麻烦的一关，面临的最大问题是人手不足，敌军增援数量多，且有不少战车。我军有

3个据点需要防守，稍不留神就会顾此失彼。因为3个区之间都两两连通，在占领据点前一定要确保附近的敌人已经全部清理干净才能把步兵撤离后方。推荐先将4区左侧的敌据点占领，清理完该区的敌人后，让步兵经由连通据点分别到达5区和3区，同时4区的据点防守兵力可以撤去。3区右侧敌据点可用战车架设梯子后快速派兵占领，以突击兵为主力，不要放过途中的每个敌人。5回合以内结束战斗均能获得S级评价。

Free ドルフェイン矿山 游击战

胜利条件：防守我军2个本据点8回合/全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领/士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：本关的敌人是由突击兵系和重战车组成的高输出军队，开战后5区先按兵不动，4区派遣装备了“掘削装甲”的战车打通本据点上方的两块巨石，让剑甲猎兵或机枪兵占领上方的连通据点。接着从5区下方的据点派出对战车兵消灭两辆敌军重战车，完成使命后退避至后方。下面让事先配置在5区的兵力夺取左侧据点，并从该据点顺势派出突击兵清场。注意敌军的多个机枪兵如果彼此距离很近，不要冒险冲得太前，以免被秒。

Story アントホルト水道桥爆破作战

胜利条件：ゼリ到达目标地点
败北条件：ゼリ死亡/我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0

解说：战场分为两块，战场一：4区和5区为据点守卫战，主人公强制配置在5区。战场二：2区和3区强制配置ゼリ一人，其他同伴无法帮忙，让他走到3区的右上方即可获胜。

5区正上方是BOSS的战车，可调我方战车在第一回合将其消灭，以免去BOSS使用指令的麻烦。4区左侧的战车调用一个对战车兵兜到其背后，攻击弱点将其歼灭。4区敌军源源不断增援的强袭兵和高台上的狙击手很难对付，稍不留心就会导致据点失守，我军在据点架设两挺机枪是较为保险的做法。

在移动ゼリ时注意该回合的剩余CP，当剩余CP不多时不要勉强前行。穿越2区使用两个回合，穿越3区使用一个回合是比较稳妥的做法，这样3回合过关可确保S级评价。





Free ディバル山脉 上级游击战

胜利条件：占领敌军2个指定据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：战前先去研究所提升突击兵的对人攻击力，在1区派遣突击兵或剑甲兵攻占右侧据点，然后从3区据点派出可过碎冰的多目的装甲车，架设据点左边的梯子后退避到后方，从下方据点调动对战车兵消灭掉敌战车，并让突击兵占领目标据点。从4区的据点派出装甲车，带上一名突击兵经由据点左侧冲过碎冰，放下突击兵占领据点。2区的目标据点敌军有两名剑甲兵把守，用迫击兵将他们炸散后占领。这关要注意的是敌军有大量支援兵，地图上的剑甲一定要在我方行动的回合内消灭掉。

Free ロインダ-ル峡谷 上级游击战

胜利条件：占领敌军2个指定据点
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：相对简单的一关，敌军的配置以侦察兵为主，辅以少量狙击手。由于侦察兵移动距离较远，有我军守据点的兵力被狙击手射杀后丢失据点而败北的可能。战斗开始后先看4区，派战车架好两座桥，随后由突击兵占领下方据点。从1区的连通据点派出突击兵占领该区下方的目标据点，注意占领后立刻就地调出对战车兵消灭桥对面的敌战车。2区的左侧连通据点离我军据点近，很容易占领。下面从5区派出战车清理路障，占领第二个目标据点。





12月 December

Key 再编！第4独立迫击队

胜利条件：防守我军本据点8回合／全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领／士气降到0或步兵、车辆全灭

解说：敌军是比较耐打的迫击兵、战车和高火力的机枪兵组成，5区下方的敌据点要优先占领，接着用地毯式搜索消灭其他敌兵。敌人的行动比较积极，基本不用担心有敌意藏着的敌人。不过2区的敌人可能经由右上角的矿车快速到达5区我军本据点旁，留一个机枪兵在5区矿车出口前的要道把守。正常情况下4回合即可结束战斗。

Key 苍き绝望

胜利条件：全灭敌军
败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：事先在2区配置战车对付V2，4区配置剑甲猎兵先清理掉右下据点附近的敌机枪兵。2区的敌供给车位置较为随机，一般要穿过下方的仓库门左转才能看到，不过有时也会出现在正对我军据点不远处。消灭2区左侧据点的V2后迅速占领，并在4区的连通据点调上对战车兵消灭供给车，然后继续出动剑甲砍掉V2。1区派对战车兵从右侧进入塔楼，注意别被V2发现，消灭下方的供给车。

Key 机密文书を夺还せよ

胜利条件：回收5个物资
败北条件：我军本据点被占领／10回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：前面已经有过的物资回收关，地形也一样，不过这次共要回收5个。1区先出动战车上前架桥，敌中战车可以一炮秒，只需注意炮塔。

Key 大水门を越えて

胜利条件：护送用装甲车到达指定地点
败北条件：护送用装甲车被击破／我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：地图上有大量V2，装甲车被困在闸门内。先从4区派兵按下地图上的开关，由于敌供给车位置靠里，拦路的V2只能硬砍掉，占领4区上方的据点。5区的供给车藏在右下角，从连通据点派出对战车兵经由楼梯下战壕，从右下的楼梯登上，消灭供给车。3区比较棘手，闸门前的V2只能用剑甲猎兵硬砍掉；而运气不好的时候，供给车会出现在地图右上角，这时无视上方据点的V2，占领左侧连通据点后立刻让装甲车从该区转移到2区。2区的两个据点距离较近，且供给车位置靠前，是比较舒服的一张图。

Key 反转攻势

胜利条件：占领敌军2个指定据点
败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：敌军是爆剑兵、对战车猎兵、V2和机枪垒的组合，我方在行动时除了要提防V2和机枪垒外，是绝对安全的。先从2区据点派剑甲猎兵占领下方据点，就地用对战车兵消灭掉供给车后，让占领据点的剑甲猎兵干掉V2。1区的供给车可能出现在左侧或下方据点附近，保险起见用战车消灭，干掉V2后占领第一个指定据点。4区的供给车在右上或右下角，让对战车兵从地图中央的小巷均可绕过V2干掉供给车，占领右上角据点。5区目标据点有V2和剑甲兵把守，用剑甲猎兵将其消灭后占领。

Free ドルフェイン矿山 上级游击战

胜利条件：占领敌军2个指定据点
败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

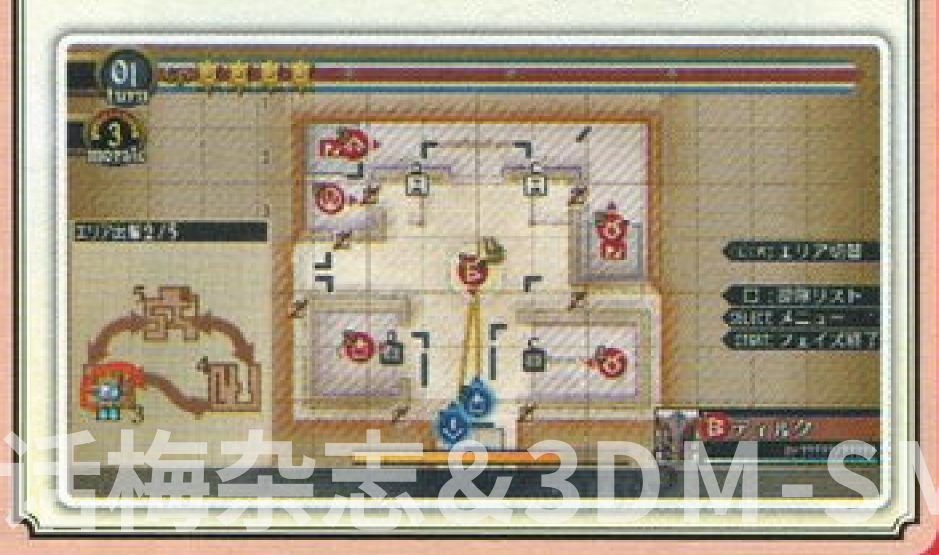
解说：先在4区用装备“掘削装甲”的战车打通据点上的巨石，派兵占领上方据点。战车一路越过据点开到地图右侧，吸引住两个炮塔的视野，从本据点派对战车兵攻击炮塔弱点将其消灭，占领右上角据点。从2区据点让对战车兵一直走到地图右上角乘坐矿车到达5区，干掉炮塔后向左，再消灭中间大路的两辆战车，接着从该区下方据点派突击兵占领第一个目标据点。3区的据点相对简单很多，先占领2区上方的据点，接着从3区的连通据点派出突击兵占领第二个目标据点。

Story アントホルト港の战い

胜利条件：击破ディルク
败北条件：我军本据点被占领／20回合经过／士气降到0或步兵全灭

解说：BOSS和我军据点都在3区，且BOSS能直接攻击到我军本据点。在有供给车加护的情况下，我方步兵和战车均无法对其造成伤害。供给车被封在左下角的仓库里，因此这关的战术是——从4区迂回，逐步占领据点，从5区绕到3区，并按下3区左上角的仓库按钮。

战斗开始后，在4区出动突击兵占领左下据点，然后从该据点派出对战车兵，消灭右下角的



供给车和右上角的炮塔。依然从该据点派出剑甲猎兵，干掉右上据点的V2并占领。从5区的右下连通据点出动战车，来到地图中间偏左下位置架设梯子，派兵经由架好的梯子占领5区左下角据点。

终于到了关键时刻，在3区左上角的连通据点派出剑甲猎兵，顶着V2和BOSS的火力按下D处按钮。注意这里的移动千万不能迟疑，否则在走到按钮前就会被射杀。成功打开D处的仓库门后就没啥好说的了，让战车先消灭供给车再攻击BOSS，4炮即可轰杀。





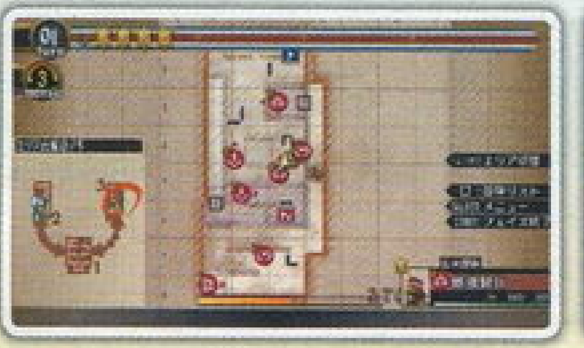
Story 舰上の战い

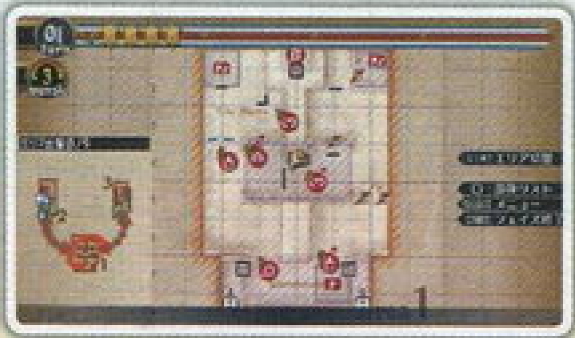
胜利条件：击破3个连装炮冷却器

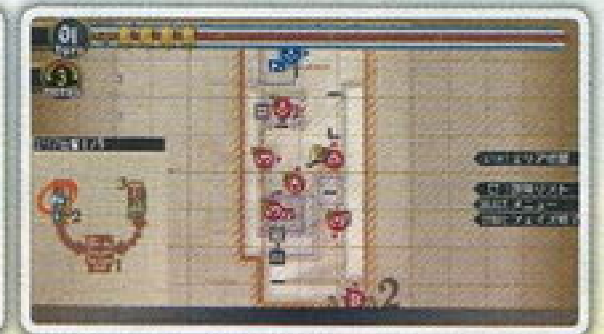
败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：这关不算难，只是要注意每回合敌方发动的区域武器，会秒杀我方处于露天的所有单位，而我军的本据点恰恰就是露天的，如果处理不当，会发生“地图炮杀死守兵→敌兵占领我军本据点”的瞬败。因此当务之急是迅速占领2区左下据点，并用战车清理掉两个据点之间的所有敌人。

下面看3区，我军用强袭兵一路消灭敌方剑甲，占领下方据点后派对战车兵消灭左下角的第一个冷却器。从1区的连通据点出来后，突击兵开路，对战车兵消灭左边和下面的两个战车，由于最下面的A、B两个开关都得按，AP较高的机动对战车兵会非常好用。按下两个开关后，让机动对战车兵强制撤离。再从右上据点派出对战车兵，消灭地图正上方的第二个冷却器。回头看2区，据点下的门已打开，之后把守的敌人只有侦察兵，依然让对战车兵无视其火力，消灭第三个冷却器。







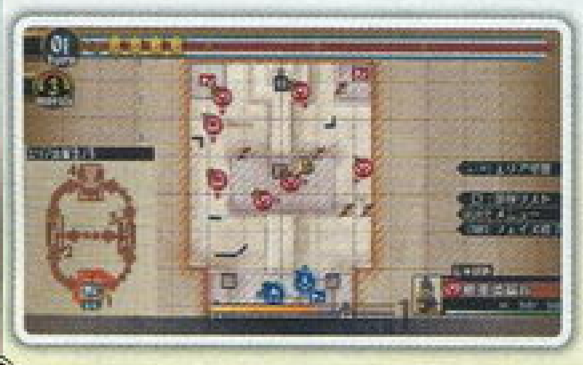
Story 最终决战

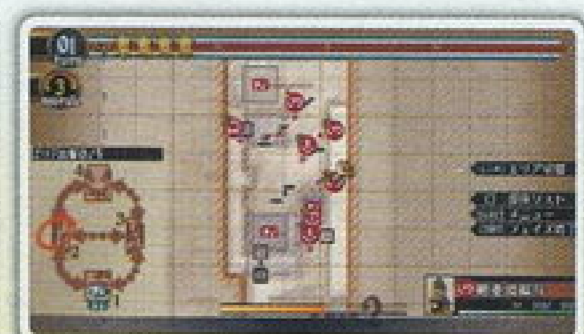
胜利条件：击破バルドレン

败北条件：我军本据点被占领/20回合经过/士气降到0或步兵全灭

解说：地图上虽然有不少敌兵，但基本不会造成威胁。战前在2区和3区各配置一名突击兵，先从本据点派出一名步兵按下左下角楼梯上的按钮，分别让2、3两区的突击兵冲到各区最上方据点占领。下面从4区的两个连通据点一左一右分别派出剑甲兵和战车。剑甲兵前冲吸引BOSS火力，直到BOSS的背后弱点面对该区我方的另一侧据点。让该侧据点的战车攻击BOSS弱点破甲，接着用剑甲和战车合击就能很快杀死BOSS。本关虽然是最终战，不过难度并不高，注意BOSS的视野很广，在攻击其背后时别靠太近。本关还有一个攻略方法就是，开局只攻击2或3区的其中一处据点，从4区连通据点派出剑甲兵将BOSS吸引到高台，然后再派出一名剑甲猎兵绕到BOSS背后较远处。这时再切换回前一个剑甲兵，走到据点背靠墙的角落中，再次吸引BOSS视线。下面切换回剑甲猎兵，慢慢从背后靠近BOSS，这时BOSS是不会转身的，直接用范围广的大剑攻击其背后弱点即可破甲。











能在年末玩到这款游戏，作为一名玩家的确应该感动并感激。就像我在本次年度结语中说到的那个，《战场的女武神2 高卢王立士官学校》是我在牛年玩到的最好的三个游戏之一，啥也不多说了，这就回去赶快把PS3的1代玩爆机。哦，当然，PSP版的研究也不会就此止步。（笑）

本作是一款美式侦破游戏。玩家在游戏中扮演的是一名拥有特殊能力的FBI搜查官，去调查与连续杀人狂相关的一系列事件。游戏中采用了大量由真人演出的过场动画，玩家在进行游戏时会有种看美剧的感觉。

AGAIN FBI超心理搜查官

文 洋葱　美编 澄香

推荐度 B

NINTENDO DS

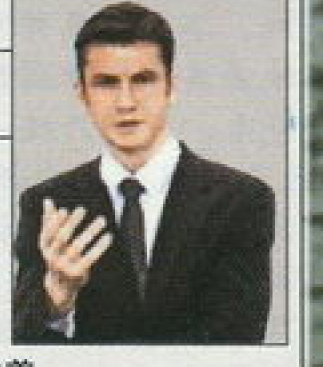
AGAIN FBI超心理搜查官

AGAIN FBI超心理搜查官

Tecmo	AVG	2009年12月10日	日版
1人	1Gb	5040日元	无对应周边

主人公 乔纳森·韦伯

31岁



沉着冷静，善于观察，是一名优秀的FBI搜查官。12岁的时候因发生了某个事件而导致他失去了双亲，之后乔纳森自己也失去了意识曾经昏迷过一段时间。康复之后，被父亲的好友收养。

凯特·海瑟薇

29岁



乔纳森的好搭档，有名资产家的长女，大学2年级时，好友遭强盗杀害一事使她下定决心从事对抗犯罪者的工作。之后以非常优秀的成绩从FBI学院毕业，又迅速成为了特别搜查官。

故事介绍



“乔纳森，回忆起一切吧，我会在那个房间——代表一切开始的那个房间等着你。”——有一天，FBI的特别搜查官乔纳森收到了这样一封内容古怪的信。乔纳森推断，来信者极有可能是19年前那起连续杀人事件的犯人，虽然不知对方有何企图，乔纳森还是按照信中的要求前往了当年连续杀人事件最初的发生地点——米兰达酒店315号房。当乔纳森来到315号房时，里面空无一人，此时，乔纳森的视界突然发生了异变，他惊奇地发现，自己的一只眼睛竟然能够看到过去的景象。获得奇妙能力的同时，乔纳森还在房间内发现了连续杀人狂留给他如同挑战书般的信息——“我，又要开始杀人了哦。”

这段信息是意味着新的惨剧即将开始吗？那么，这又和乔纳森突然获得的力量有着什么关联吗？为了弄清这一切，并阻止凶手，乔纳森开始着手对19年前的事件进行调查……

游戏方式

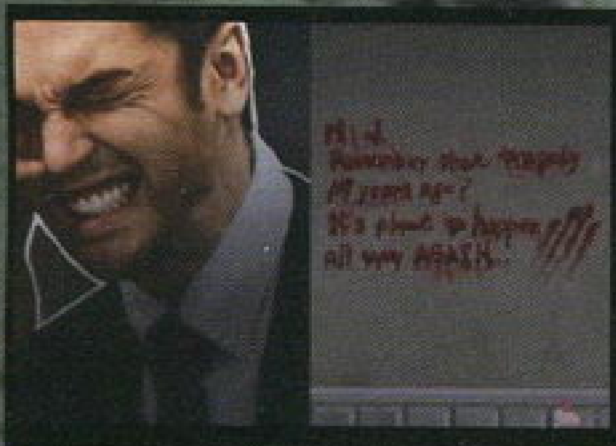


本次的流程主要分为两大部分，分别是“情报收集”和“现场调查”。情报收集部分和众多侦破游戏类似，玩家需要前往各个地点，与19年前事件的相关者们交谈收集各种情报，或是打电话联系记者交换情报，以此推进剧情的发展。

当玩家收集一定的情报让剧情发展到某个阶段后，便会进入现场调查部分。此时主人公会发动他查看过去景象的特殊能力，NDS的两个屏幕会分别显示着“现在”和“过去”的景象，这个部分场景会变成3D，玩家可以用十字键控制主人公在场景内移动，并通过触控笔点击来调查场景中的事物。调查时玩家主要需要将两屏的内容进行对比，找出两个时间段的不同点或是关键道具。

场景调查进入到最后阶段时，主人公就会发动能力“片段闪现”，此时画面上方会出现一个精神槽，这个时候将触控笔长时间按在某个物体上，主人公就会集中精神去查看隐藏在该物体后的“真实（更加详细的过去的影像）”。不过需要注意的是，这个时候如果调查的物体中并没藏有什么有用情报、只是个没用的物体，那么画面上的精神槽就会减少一点，在槽减为0之前若玩家还没能从某样物体中成功发现“过去的真实”，那么就会Game Over。





下表为现场调查中可发现的道具的位置，玩家在搜查时若因为找不到道具被卡住的话可以参考一下。

名称	位置
血のついたレンチ	ミランダ酒店315号室的地面上
ちいさな键	ミランダ酒店315号室地上的封筒内
プロヴィデンスの目	ミランダ酒店315号室地上的封筒内
镜	ミランダ酒店315号室壁柜内
缶ビール	ミランダ酒店315号室的冰箱内
はがしヘラ	G・パーク驻车场内的桶里
脚立	G・パーク驻车场的入口附近
ハンマー	G・パーク驻车场入口附近的工具箱内
Gのロードコーン	G・パーク驻车场的入口附近
1976年ビュル・ノーブル	イザベラ邸的柜子内
1974年ビュル・ブランシェ	イザベラ邸的柜子内
1974年ビュル・ロゼ	イザベラ邸的柜子内
错びたピンバッジ	废工场的排水沟内
ガソリン	废工场的电源室内
ベルト	废工场的墙壁上
大きな齿车	废工场的墙壁上



游戏进行到第4天前往“G・パーク驻车场”时，有一段情节需要玩家调录音机的频道，要推进剧情的话正确选择是67.4。不过在选择正确频道之前，选择44.4、66.6或是99.9的话，就会触发与助手ジェイ相关的有趣内容哦。大家要记住，一旦选择了正确的频道后就无法再触发这个事件。



本作在推理部分的难度不高甚至偏低，即使不擅长推理的玩家也可以放心尝试。剧本质量、长度以及本作的系统整体上来说都不错，个人惟一觉得不满的就是在角色们对话的过程中，每次换人说话时都要切换一次背景，非常浪费时间。

文 A9_amath 编 雷伊 美编 Juxi



《最后之窗 深夜中的约定》是《许愿屋天使的记忆》（美版为《黄昏旅店 215号房》）的后续作品，故事的背景舞台设定在80年的美国洛杉矶，在延续了前作剧情和系统的基础上，游戏又在细节方面进行了进一步的进化，作为一款具备了诸多“特色”的文字解谜游戏，推荐相关爱好人士尝试，相信同样会有难忘的体验。

推荐度 A

光环视频收录

NINTENDO DS

最后之窗 深夜中的约定	Nintendo	AVG	2010年1月14日	日版
ラストウィンドウ 真夜中の約束	1人	1Gb	4800日元	对应NDS专用振动卡

剧情简介

凯尔·海德，原刑警，辞职后在某个名叫“红冠”、打着日用品旗号做些“小买卖”的公司工作，在前作中为了寻找朋友布莱德利而前往不起眼的“黄昏旅店”进行调查，在接触到很多不同的人、经历了各种事情后，逐渐发现奥斯塔赞、“天使临门”以及布莱德利等之间复杂扑朔的关系。而海德的委托人也正是自己的朋友，他的原因和苦衷，都在红盒子的信当中，珍妮最终也回到了旅馆，这也算是完成了“愿望”吧——在这“许愿”之屋。然而，游戏还存留有许多隐藏的故事需要解答。

本作的故事发生在《许愿屋》一年后，海德在经历了黄昏旅店的事情后，又再次带着“需要去寻找什么”的思绪开始了新的旅程，在这所即将面临拆毁的公寓中，寻找所谓的“红色之星”、揭开这停滞了13年的记忆和父亲死亡的“真相”……这看似没什么必要关系却又在冥冥中相系的种种，到底掩埋了什么，海德也不知道。

操作

游戏主要是在公寓当中进行，玩家需要将NDS主机立起来游戏，竖立的屏幕拥有左手/右手两种操作方式，而触控笔和十字键在很多地方都是相互代替的，玩家可以自行选择一种合适的方式。下面简单说一下操作和图标的意义。

按键操作

十字键	控制角色移动，光标移动，调换视角等等
触控笔	控制角色移动，选择对话选项，配合不同场景的具体细节操作
A键	确定，继续对话
R键	确定，继续对话
SELECT	调出对话历史

右屏下选项

门	走近门时切入特写调查
人	同附近人物进行对话
放大镜	走近特殊设施时切入特写调查
背包	查看背包中的物品
记事本	调出记事本菜单，依次为：查看登场任务、存档/读档、速记本、区域地图、小说、游戏基本选项设定

进行方式



游戏的主线主要是由对话和自由行动两部分来组成的，在自由行动中玩家可以在公寓当中移动，但有时候会因为一些剧情的限制而不能去某些地方，同时需要玩家的走动、调查来促进剧情的发展，此时一般都会存在简单的提示，比如一开始不能到2层自室，需要先到1层看看信箱之类的。在特写画面中的情况则更加多样，像捡起地上的信件，接听电话录音等等，这些操作也通常会有比较明确的解决方案，由于游戏主张的这种“代入感”的关系，大家可以想象成当自己遇到这类情况应该怎么办。

游戏本身也不会给玩家造成“阅读”上的瓶颈，多数是利用触摸等功能走“互动”路线，一些东西不必想得太过复杂，多留心有没有一些图标在闪动，譬如第一次来到202的时候，背包按钮会闪动，此时拿出钥匙即可开门。

解谜

在自由行动的过程当中，每一章节主人公都会遇到几个“谜题”需要动动脑筋，比起一般的操作来说，稍微多一些步骤，但同样的，这是组成“互动”和“探索”的一个方面，不会专门来难为大家。如果步骤出现错误的话，系统也都存在适当的提示来帮助玩家，如闪动图标、语言等等。举个例子，最开始的谜题便是开自己的邮箱，记事本很快闪动，玩家寻找到图像提示，并按照图像作出左转到7两次，再右转到1的动作，于是邮箱便顺利打开了。本作的背包是名副其实的背包，当中最好不要随身携带不能被看到的东西，这些非常细的环节玩家也不能够忽略，不然很可能被赶出公寓或者游戏失败。

对话

本作作为文字解谜类游戏，其中对话占了很大的比重，玩家扮演这位34岁刑警的同时，需要对自己的语言“负责”。在日常对话发生的过程当中会有着不同的选项，选择不同的选项意味着对话向不同的层面进行延伸，会引申出一些“关键”的名词和问题，这时玩家便要根据这些问题进一步深入对话和提问。

这些提问分为3种刺激程度，白色标志的问题比较普通，也没有什么危险性；黄色标志的问题就要进行斟酌了，不合适的选择可能会导致失败的结果，一般针对固定的几个人，对剧情的推进有作用；红色标志的问题就是极为敏感的话题，选择不当基本也就Game Over了，要选择适当的场合对于固定涉及到的人来提问，当然，提前备份下记录也是不可少的环节。



小说

随着故事的延展，新加入的小说系统《最后之窗》也会逐渐完结，这在众多AVG中也不是第一次出现了，这其实更像是平行的关系，作为对于剧情主线内容的广泛升华，玩家也可以细细品味，对于作者和制作方的意图能有更深的理解和共鸣。同时，游戏总留有部分略微“隐藏”的要素可供探索，本身不会占有玩家过多时间，毕竟这是个文字解谜游戏。

玩后感



从接触到作品的第一瞬间，我就被它深深吸引住了。流畅而又有特色的铅笔画，配合动听的BGM，整体厚重而不压抑。深沉自然的剧情更是让笔者对于本次的续作非常满意，厂商果然没有让我们失望，在把握了前作的闪光点后，《最后之窗》在很多细节上又做了令人满意的改进，系统等方面整体已经具备了成熟的水准，诚意十足。也希望在今后还能够如愿玩到这样具有特别“气质”的文字解谜游戏。

战地双雄 第40日

Army of Two: The 40th Day

EA Games	STG	2009年1月12日	美版
1～2人	39.99美元	无对应周边	

本作是“《战地双雄》系列”首次登陆PSP平台的作品，画面效果非常不错，而且对光影的处理绝对算得上是PSP游戏中的上乘水平。游戏的主角依然是Salem和Rios两名佣兵战士，剧情讲述的是他们在某大都市执行任务时意外地卷入了神秘军队欲踏平城市的阴谋的故事。

推荐度 A

文 伊娃 美编 Juxi

操作

滑杆	人物移动
↑	向队友下达跟随／留守的指令
←	向队友下达防守的指令
→	向队友下达进攻的指令
↓	切换主副武器／扔掉盾牌
L	近身攻击／特殊动作
R	翻滚／下蹲
△○ □×	四向射击，按相邻的两键为夹角方向射击

特殊动作

▲安上炸弹把门炸开。

通过L键实现的特殊动作非常多，可以关闭信号发射器以避免吸引更多敌人前来、合力破门而入、开动观览车、推走挡路的汽车等，最重要的是解救队友（或人质）和重设炮塔。当队友受伤倒地时需要靠近进行医治，按住L键不放直到进度槽满槽，如果没有及时进行搭救，屏幕下方的十字图案会闪烁得越来越快，只要双雄中有一人牺牲则该关卡任务失败。炮塔指的是场景中敌方设置的机枪炮塔和榴弹炮塔，会自动锁定双雄进行射击，玩家可以通过翻滚避让来到炮塔旁，按L键进行重设，当进度槽满槽后炮塔就会转而攻击敌兵了。



指令系统

方向键的四个键分别对应四种指令（屏幕左下角）。上方的图标为红色时是让队友留守、绿色时是跟随；左侧的图标为蓝色时是让队友下蹲防守；右侧的图标为红色时是让队友全力攻击；下方的图标显示的是当前使用的主、副武器。通过向队友下达指令即能通过一定的战略进行突破，最主要的是Aggro仇恨转移设定，让队友留守在掩体后并攻击，就能在一段时间内让仇恨值全部转移至队友，此时队友的身上会有黄色光晕，敌人则会统一向队友攻击而忽略玩家，那么玩家就可以绕到后方进行夹击了。



武器

玩家在游戏过程中一次只能携带两种武器，可随时切换使用，并且枪支没有子弹的限制，打完一个弹夹会自动装填。初期时需要在军火商手中购买武器，BOSS战前军火商基本都会出现在场景中，如果金钱足够便可以购买新的武器或者给当前武器的枪托、子弹等细节进行升级强化。所有已购买的武器都会保存在武器柜里，武器柜在游戏中出现的次数不多，因此最好在每关开始前装备好该关中比较实用的武器。

兵种

游戏中的兵种共有火箭筒兵、激光束兵、散弹枪兵、霰弹枪兵、肉搏兵、榴弹兵以及火焰喷射兵7种。其中的榴弹兵和火焰喷射兵属于重装步兵，体型和威力都是杂兵中最大的，如若正面攻击基本不会对其造成太大伤害，它们的弱点在于背部，只要将仇恨值全部转移到队友身上，然后趁其攻击队友时来到背后进行夹击即可。对付其他兵种时尽量不要靠得太近，否则如果被能造成我方一定硬直时间的火箭筒兵、霰弹枪兵和肉搏兵攻击，就会很容易遭群殴致死，而激光束兵和散弹枪兵则最为普通，攻击力薄弱，就算对射也构不成威胁。



▶掌握技巧后重装步兵就很好对付了。

收集要素

在场景中能捡拾到四种物品：强化弹夹、盾牌、血包和金钱。强化弹夹能暂时提升枪支的攻击力，不过效果只持续一个弹夹，而且如果换枪则效果立即消失。盾牌用于被敌兵包围夹击时，玩家可持盾与队友排成纵队前进，协力突破，除了火箭筒能对其造成伤害，几乎无视前方一切火力，缺点是行动缓慢而且只能撞击敌人，一旦将盾牌扔掉就无法再次使用，而且盾牌有耐久度的设定，使用一段时间后自动消失。血包（一个一次回复半条血槽）和金钱（用于购买或强化武器）不仅能从场景中获得，而且杀死敌人后也能偶尔获得，不过有效时间持续不长。

▲掩护队友突出重围。



在室外除了要对付敌兵的攻击，还要时刻注意空降导弹，导弹降落前在地面上都有红色或黄色的准星图案，图案会越来越小直到落地爆炸。黄色导弹的威力一般，而红色的导弹威力较大，能炸平掩体。

战斗过程中时常要借助掩体，但是重机枪、霰弹枪等由于射角低而不能打到掩体后面的敌人，因此需要远程攻击，而火焰喷射器则可以穿过掩体直接伤害敌人。

▶被探照灯捕捉到会触发轰炸。

全事件流程

每个关卡中都会有特殊事件需要玩家作出选择，不同的选择会有不同的结果，不过对整个流程基本不造成影响。有些事件的结局非常残忍，比如事件5，小男孩的死应该是整个游戏剧情中最悲惨的，如果你不忍目睹，就要杜绝贪念。

事件1

第一关的中后期，接应双雄的JB带领两人突破几波敌兵后，正准备去干收尾工作，这时Alice联络上两人，说有委托人欲付酬金让两人将JB干掉。如果同意，JB中枪后从楼顶跌落死得很惨，而双雄会获得$35000酬金；如果拒绝，不仅拿不到酬金，而且惨剧还是一样会发生，因为委托人找了其他人将JB干掉了。

事件2

第二关的中后期，从大厅上2楼，正想从保安室里拿点弹药，不料背后突然出现一名保安用手枪威胁两人将弹药放回原处。如果拒绝他坚持要拿走弹药，Salem会与保安发起争执，不料武器走火误杀了他；如果选择将弹药放回原处，就不会发生任何事，不过没过多久就会有一帮彪悍的人拿钱买走了所有武器（就怕他们会干掉保安）。

事件3

第三关的中期，双雄来到动物园中的虎园，一只白虎被关在笼中，Chan告诉双雄，笼子中守卫的尸体上带有武器，这里就需要玩家选择是否要杀掉老虎。如果杀掉就能直接拿到武器；如果不杀，就要放走老虎拿武器，它会逃到大街上，还跳进一辆车咬伤了一个年轻小偷。



事件4

第四关的初期，两人被Wu医生治疗后搭乘电梯进入医院大楼，发现有敌人扣押了几名人质。如果选择是，则双雄会破门而入解救人质；如果选择否则双雄会直接走到出口处设置炮塔，并与敌人正面交火，同时人质会因受到惊吓而四处逃窜，有的会被炮塔误伤。

事件5

第四关的中后期，小男孩Chin第二次通过通风管道帮双雄打开门后，发现内室的通风管道中有一把枪，他想进去拿来给双雄。如果选择是，小男孩进去后被敌人发现并被杀害；如果选择否，小男孩就会一直跟着双雄直到与Wu医生会合，双雄会获得$50000奖金。

两种结果发生后都会交代剧情，原来小男孩的父母被坏人劫持，他们威胁小男孩去医院拿些药品。如果男孩死了，他的父母也随之被坏人杀害；如果没死，小男孩在交药时趁其不备掏枪杀死了坏人并成功解救了父母。

事件6

第五关的最后，所有任务完成后，Breznev欲解决一个女俘虏，双雄劝其不要这么残忍，但Breznev却提出出钱让双雄不要多管闲事。如果接受，则会获得$65000，离开后当Breznev正准备开枪，不料那女人奋起反抗，最后还是被Breznev一枪杀死了；如果拒绝，双雄则给了Breznev腿部一枪，让其就此撒手，不料那女人起来就给了Breznev一巴掌，还掏枪干掉了Breznev。

全BOSS战

Vertigo

本关中会前后遇上两架直升机，第一战较简单，可以先在场地左边的掩体后向直升机左边的机枪射击，打掉后直升机会炸掉场地中间的掩体，注意躲避。随后来到右边，用同样的方法打掉直升机右边的机枪，直升机就仓皇逃跑了。第二架直升机攻击手段增加，两边的发射器升级为机枪和导弹发射，而且机体中央也设置了一架机枪。两边发射的导弹可以伤害到掩体后的人，一般都不至于造成重伤。先解决两边的发射器再打掉中间的机枪，最后还要攻击驾驶舱才能击落直升机。

Field Trip

在废弃的水族馆会遇见本关的BOSS大型装甲车，它会在小区域内的固定线路上来回行进，每行进一次就会在途中的地面上设下地雷，而且到达两头时都会停留片刻并发射导弹、机枪攻击。建议跑到装甲车两侧的石头后面隐蔽起来，然后让队友留守原地攻击，这样，在装甲车朝着队友射击的同时也能保障队友的安全，此时就只需专心向装甲车顶部的机枪设备攻击即可。一段时间后，空降兵出现，而且装甲车中会不断出现杂兵，交给队友就好了，玩家就重点破坏车头的地雷仓和车尾的甲板门，全部破坏掉后装甲车就爆炸了。最后注意不要靠近装甲车，否则被烧到就会负重伤。

Higher Ground

小男孩Chin最后一次通过通风管道帮双雄打开门后，遇见BOSS超级坦克，建议和队友藏在同一个掩体后，先攻击坦克正面的三架三管炮塔，打掉后BOSS转身，背面仍然有三架炮塔，全部打掉后BOSS会使用中间的导弹攻击，而且杂兵出现。导弹只会瞄准玩家，不过左右跑动边躲避边攻击很快就能搞定，而队友就只用负责杂兵就行了，注意BOSS在使用导弹攻击的同时还会用主炮轰炸楼顶，因此会不断有混凝土块掉下。之后将坦克前方的两块挡板打爆后，BOSS即会拿主炮攻击双雄，而且杂兵明显增多。主炮的威力很大而且耐打，做好防御的同时还要不停攻击才行，右侧掩体前的血包要谨慎使用。



Shattered City

本关的BOSS是上一关将两人直接爆晕的战斗机，不过现在对双雄来说是小菜一碟了。屋顶右边能捡到弹药装备，先让队友留守在掩体后，不知何故战斗机出现一段时间后才开始主动攻击，因此可趁此机会对着战斗机两边的激光束炮塔猛射。战斗机最强的地方就是每隔一小段时间就发射一连串的导弹轰炸，而且降落的速度是平常空降导弹的两倍以上，所以最好不要待在场景物拥挤的地方，否则不易翻滚避让，只有遭受狂轰滥炸了。导弹放出后，战斗机会停顿很长时间不攻击，所以利用此间隙很容易就能将战斗机上的导弹仓和发动机轰掉。



Revenge

本关的BOSS是一个装备了散弹枪的榴弹兵，打法跟之前的一样，其弱点在背部，只要将队友设置留守在掩体后，玩家则绕到BOSS背后形成夹击。初期时BOSS会使用散弹攻击，当受到一定伤害后会召唤杂兵出来，并使用榴弹炮攻击，威力很大，可边翻滚边躲避，只要攻击到BOSS的背部，没一会儿就能搞定。

本关的难点其实是BOSS战前的花园场景，该场景中一共要对付5波不同敌兵。第1波是火箭筒兵，第2波是激光枪兵，因为有掩体挡在敌我之间，而子弹无法穿越所以一定要远战；第3波时掩体被炸开，场景左右两边都会出现很多杂兵，全部干掉后场内的四根柱子被炸倒，行进时要注意：第4波和第5波都会出现很多杂兵以及一个榴弹兵，难度相当大，建议在花园中央围着花坛与榴弹兵进行周旋，与此同时可干掉追上来的杂兵，最后再专心对付榴弹兵为宜。

玩后感



游戏的流程实在有点短，不过系统方面十分优秀，剧情方面相对家用机版较为薄弱，玩家只能体验到战斗的紧张感而无法实际体会到大都市即将被毁灭的危机感。另外，敌兵和武器的种类都不够多，希望下作中能够更加丰富些。

文 盲先知 美编 咕噜



近些年SNK Playmore一直处于低调状态，鲜有游戏推出。在NDS版的《合金弹头7》推出一年多之后，SNK Playmore宣布，以7代为蓝本重制的《合金弹头XX》将在2009年底登陆PSP。虽然7代在用户中的评价很一般，不过由于有《合金弹头X》这样优秀的重制先例，不少系列的爱好者对《XX》充满了期待。究竟游戏素质如何呢？下面就让我们了解一下本作吧。

METAL SLUG XX DOUBLE X

PLAYSTATION PORTABLE

合金弹头XX メタルスラッグXX	SNK Playmore	ACT	2009年12月23日	日版
	1～2人	5040日元	无对应周边	

操作

←、→	控制人物/车辆左右移动
↑	向上瞄准
↓	蹲下
□	开火
○	投掷手榴弹/发射炮弹
×	跳跃
R	切换武器
L	特殊攻击/丢弃车辆
L+□	特殊近身攻击
L+○	丢弃武器
L+↑+○	必杀技
↓+B	从车辆中跳出

（表中均为默认按键，可以在OPTION中修改）



▲在带着降落伞时，按×键可以扔掉降落伞，这个技巧在后面的关卡中有不小的用途。

模式

游戏主菜单中共有5个选项。其中OPTION包括了游戏中的一些选项设置，RANKING和POW-LIST两项分别用来查看玩家的分数和曾救出的俘虏名单，其余两个模式是游戏的内容。其中MAIN MISSION是主任务模式，玩家可以选择难度、角色和关卡进行游戏。这里也可以选择“NET WORK”来和朋友联机对战。另一个游戏模式是COMBAT SCHOOL，这里有上百个小任务等待玩家的挑战。



▲挑战任务之余，还可以美女教官聊聊天。

游戏共分为三个难度。简单难度里，玩家的默认武器是弹药无限的H枪，流程中获得的弹药数两倍，可以用来熟悉关卡流程和BOSS的基本打法。Normal和Hard中弹药数恢复正常值，敌人的数量和HP也得到了不少提升，一些敌人和BOSS的攻击方法还会发生改变。本作无论什么难度都可以无限接关，玩家可以反复挑战。

Tip1：使用H、L等武器时按一下攻击键会射出数枚子弹，想节省弹药的话可以按攻击键后立刻蹲下，就能实现单发射击。

界面



1. 玩家的分数、车辆耐久度和剩余命数。
2. 当前武器的子弹数和手榴弹数。
3. 剩余时间，时间用尽会Game Over。
4. 所持的武器，每个角色可以持有两种武器并自由切换。在死亡后武器消失。玩家可以按R键切换武器或换回手枪。
5. 俘虏，玩家要先攻击他们一次为其松绑，再接触他们就可以将其救出，俘虏一般会赠与玩家一些道具。
6. 当前解救俘虏的数量，过关后有奖励分数。死掉一条命就会清零。
7. 连击计量表，玩家能在一定时间内连续命中敌人的话，得分就会以2倍、4倍的次序递加，当达到最大的16倍时，玩家的连击计量表会变成白色并逐渐减少，在这个过程中不仅得分变成16倍，而且此时击破敌人还会出现金币，如果掌握得好可以获得大量分数，是本作中最重要的得分手段。
8. 武器道具，不同的字母代表了不同的武器，其中不乏一些搞笑味十足的。



得分

除了通关之外，追求高分也是游戏的目的。游戏的得分系统和其他射击游戏不太一样，并非是以击破敌人来计算分数，而是玩家每次击中敌人都会得分。以枪械和雷击中敌人每击100分，而以各种近身格斗击中敌人每击500分。从这里可以看出，对于杂兵类的敌人，使用近身攻击得分较多，而对于血比较厚的车辆及BOSS等敌人，用威力较低的武器可以攻击更多次，分数也就比大威力武器和扔手雷多一些。另外，每关中都有大量的俘虏，如果玩家救出一定数量的俘虏并且在过关前没有死过，在关卡最后系统会根据俘虏的数量给予大量的加分，（乘坐在载具上击破BOSS还会有大量的载具加分）所以救出俘虏和保证过关途中不死命也是贪分最关键的要点。在此之外，每个关卡中都会有很多隐藏的物品和俘虏，这些也都是分数的来源。最后，一些关卡中会有分支路线，不同的路线带来的得分也会不同。值得一提的是来自《KOF》的角色CLARK，他的投技能够带来大量的分数，并且有无敌时间，是高手追求分数的首选角色。



▲G枪的威力非常强，可以秒杀很多敌人，不过代价就是得分较少。

角色特性

MARCO	手枪威力2倍。
TARMA	载具耐久度和弹药补给2倍，乘坐载具时按住攻击键不放再移动，载具的攻击方向会固定住。
ERI	初始手榴弹数量2倍，补给量也是2倍，投掷手榴弹时可以用方向键控制投掷方向。
FIO	初始携带H枪，获得枪械时子弹数1.5倍。
RALF	近身攻击速度快且对车辆有效，可以使用必杀技机炮拳，受到两次攻击才会费一条命，子弹和手榴弹补给只有一半。
CLARK	可以对杂兵使用必杀技超级阿根廷投，成功后有无敌时间并且有分数奖励，连续投掷时奖励分数还有加成。



对比2代到《X》的大幅进化，7代和《XX》间几乎感觉不到什么差别，场景没什么变化也就算了，连敌人的配置都大多雷同。更要指出的是，游戏的画面方面相当偷懒，不仅16：9效果是拉伸而成的，连4：3画面都是拉伸出来的，在选项菜单中选择“Clear”后显示的才是游戏画面的原始尺寸，只占了游戏屏幕中的一小块面积，仔细看一下会发现比起NDS上的7代几乎没什么提升。游戏继承了7代的难度，一些场景的难度几乎达到了系列之最，想一命通关的话恐怕要花不少时间来练习和背版。另外，本作新增的联机模式让游戏的乐趣增加了不少，和朋友合作挑战难关也是乐趣所在。

Tip1：拉尔夫在被击倒时会慢慢爬起来，如果有必要的话，可以通过连打按键来让他快速站起来。



现在《灵魂轨道》的各个版本都已经陆续发售了，包括汉化版也在不久前推出了，相信大家都乐在其中，通关的也不在少数了吧，不过打完了最终BOSS并不代表游戏结束了，游戏中还有许多小秘密和隐藏要素你有没有发现呢？下面的这篇研究是挖掘这些隐藏要素和收集要素的，希望对大家有所帮助。（文中所提到的地名皆以汉化版为准）



文 kruwm 编 LIKY 美编 澄香

NINTENDO DS

塞尔达传说 灵魂轨道 The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	A·RPG	2009年12月7日	美版
	1～4人	1Gb	29.99美元	无对应周边

心之容器的收集

1～3： 林克初始有3颗心……（废话）

4～8： 5个神殿的5个BOSS，每战胜一个之后会得到一个心之容器，一共5个。

9： 在海拉尔城堡，得到第一把剑的那个人那里，花点卢比玩剑术小游戏，跟三个士兵作战（类似《幻影沙漏》里的一个小游戏），超过60下以后就可以得到一个心之容器。

10： 在森之大地，左中方向的"兔子村"上，得到一个"抓兔子的网"后，以后开火车的时候多用大炮炸炸"躲了兔子的岩石"即可，抓到5只兔子以后去"兔子岛"交差，可以得到一个心之容器！

11： 在冰雪祠堂（Snow Sanctuary）的商店中，花2000卢比可以买到一个心之容器。

12： 在海拉尔城堡，右下角有个房间，里面是《幻影沙漏》的那个"女海盗船长"，玩类似BOSS RUSH的小游戏。在完成森之神庙、海之神庙和砂之神庙后，会分别开启第一关、第二关与第三关的门。进入第一关绿色的门之后，在尽可能短的时间内通过，便可得到心之容器，千万注意闯关时间不要太长，否则可能拿不到心之容器哦。

13： 在雪之大地的泉畔车站（Wellspring Station）里面，花50卢比买到20个单位的冰块，送到海之大地的波普恰村（PapuchiaVillage），交给地图左下方的孤立小岛上面的渔夫那里（必须从森之大地或者通过传送门走，并且最终要剩下10个单位的冰块），之后海之大地出现新的路线，可以去海盗据点了！第一次是做剧情任务，玩小游戏救人（然后可以把他送到波普恰村）。之后第二次再去海盗岛就是做小游戏救小哥隆了，4000分以上可以得到一个心之容器。

关于射箭小游戏的窍门如下：必须百发百中，第一次射中只加10分，第二次如果连续射中就加20分……然后到最后一直射中的话，每射中一次加50分。小游戏的第一阶段（就是还没坐矿车射击时），分数高的话，会出现5个敌人站成一排的情况。如果有机会的话，到游戏后期有了光之箭，多用蓄力攻击，这样射一支箭的分数反而比射五支箭的分数要高。





14： 去伐木村（Whittleton）的深处（从第一张地图的右边进入），得到"蛇头鞭子"以后，玩爬山游戏，在1分10秒以内通过就可以得到一个心之容器。（多利用L键跟R键来使用鞭子，否则将很难过关。）

15： 在哥隆村（Goron Village）里面，游戏后期得到"沙之杖"后，把村长的那个外孙"小哥隆"运送到海拉尔城堡。送到后，跟着他跑，并不断跟他对话。几次之后，得到他感激的力量……于是提示出现新的路线，同时去火之大地的最右上角的那个洞穴里，可以得到一个心之容器！

16： 在热气球商店，积分达到500点以后（也就是一共消费5000卢比以后），可以免费从热气球商人那里获赠一个心之容器。

全分支任务解析

海洋神殿通过后

1.护送公主老师：把海拉尔城堡的火车站台上面的蒙面的男子（就是塞尔达公主的老师）送去莫悠里村，并可以得到300卢比。之后他会要求你再次运送他，而且总路线是：海拉尔城堡——莫悠里村，或者海拉尔城堡——波普恰村。

2.帮人寻找她的老公（在兔子岛上）：把海拉尔城堡的一个肥胖女性送去“兔子村”（她是兔子村那个男人的老婆……杯具啊……本来是想把老公找回家的，最后自己反而留下来，两个人一起建设兔子村去了，兔子援救中心?）跟他们在兔子村反复对话后，可以开启新的道路。



3.想飞上天空的孩子：在莫悠里村，站台右侧附近，把他带到气球商人那里（靠近热气球时，拉火车汽笛即可让热气球降落），之后开启新的道路。

4.为造冰块选地址：在雪瓦洛村，把村子左上角水池附近的驯鹿搭去泉畔车站，到达后开启新的道路。

5.护送修桥工：在桥边车站送站台右侧的修桥大叔到雪瓦洛村，之后跟驯鹿与修桥大叔说话，可得到一个便宜的宝物。

6.熄灭岩浆：把雪之大地的泉畔车站买到的冰块，送10个单位到哥隆村，灭右边的岩浆，之后开启新的道路。

7.帮妇人挑选结婚候选人：在波普恰村，地图中下侧的民居内得到任务，帮助一个妇人在伐木村里物色新的老公人选。在伐木村中间最大的那一间房子里找到村长并将他送到波普恰村，剧情过后开启新的道路。

第一次运送10个单位冰块到哥隆村熄灭岩浆的剧情之后

8.运送钝掉的斧头：在哥隆村左边地图那里买到至少10个单位的铁块，然后送到伐木村左下角的伐木工处，之后开启新的道路。

9.造栅栏：在伐木村买到15个单位的木头，然后送到雪之大地的雪瓦洛村，造栅栏，之后开启新的道路。



10.贤者的容器：在海之大地的波普恰村的占卜婆婆那里买到容器（就是大罐子），然后送去冰雪祠堂交给雪地先知，之后开启新的道路。

11.鱼贩的请求：去泉畔车站购买冰块，送到波普恰村左下角的鱼贩处，之后开启新的道路（路经“海贼据点”）。

12.吃鲜鱼：去波普恰村左下方的鱼贩处购买鲜鱼20单位，送到海拉尔城堡右上角区域的女人那里，10单位即可完成任务，之后开启新的道路。

13.建设养鸡场：在城堡海拉尔城堡鸡棚那里买到小鸡，送10只去最开始的村子莫悠里村。（一次最多只能送5只，也就是说至少要送2次），之后开启新的道路。

14.被海盗劫走的丈夫：在新地点海盗藏身处救人，第一次是做剧情任务，玩小游戏救人，把他送到波普恰村，剧情过后开启新的道路。

火焰神殿通过后

15.沙漠中的养鸡场：把城堡海拉尔城堡鸡棚那里买到的小鸡，送5只去沙漠祠堂给沙漠先知，剧情过后开启新的道路。（之后可以无限运送小鸡给沙漠先知，但后来的奖励仅仅为一些普通的宝物……）

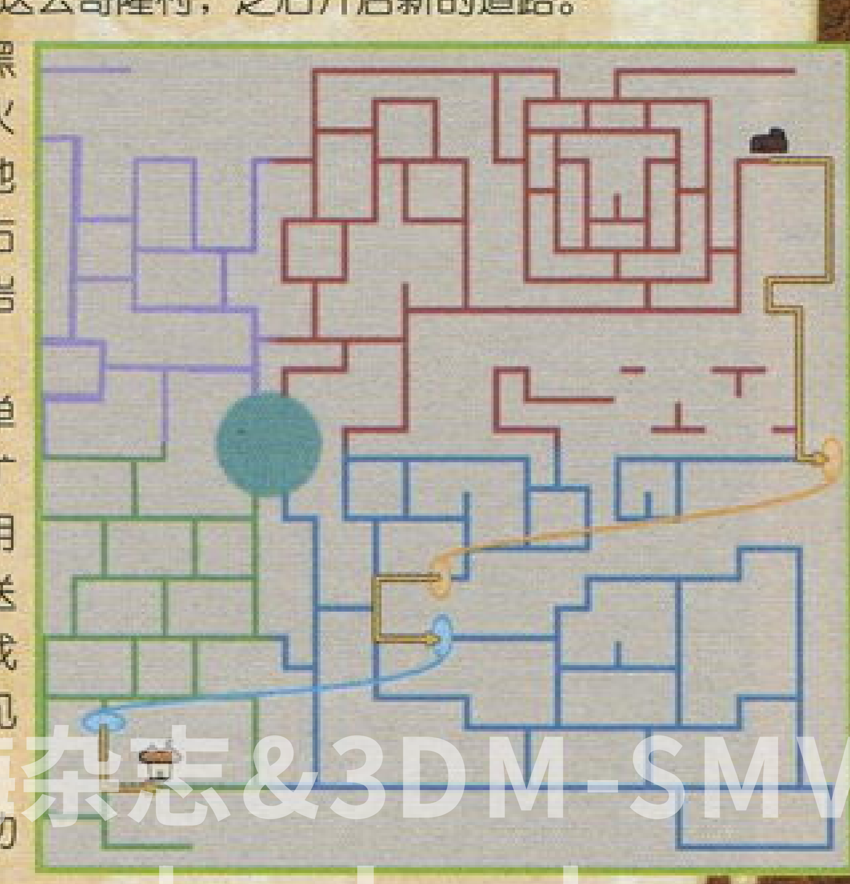
16.想开阔眼界的小哥隆：把哥隆村的小哥隆送去城堡海拉尔城，并跟着小哥隆，多跟他说几次话之后，才能开启新的地图。



17.大哥隆到雪之村：哥隆村有三个连在一起的房子，将中间房子里头的大哥隆送到雪之大地的雪瓦洛村，之后开启新的道路。

18.大驯鹿到火之村：再把雪之大地的雪瓦洛村的绵羊村长送去哥隆村，之后开启新的道路。

19.暗黑矿脉：火之大地地图最最右边的“岩地”里，将10个单位的黑矿石，利用两次传送门运到伐木村（见右图），任务成功



后。开启通往迷失之海车站的地图（即通往海之大地最右下角孤立小岛的地图）。为了确保一次性成功，这里还需要利用一个小技巧，那就是：从传送门传送到雪之大地之后，马上存档退出游戏，然后再读档，再接着从雪之大地出发去下一个传送门，原理是这样的，因为可能消耗一个单位的暗黑矿，需要20秒钟。但你消耗了10秒钟之后，中途退出再重新载入游戏，然后消耗的这一个单位的时间又开始从0秒计算了……利用这个原理，应该还是能很轻松达成目标的。

20. 接送照相师（第一次）：剧情进行到拜访哥隆村后，会收到来自他的信件，在下图的地点会找到他。接他的地点在雪山左上方的那一大块方形区域，在中下位置附近可以找到他，送他的目的地是最开始的城镇莫悠里村。

21. 接送照相师（第二次）：剧情进行到砂之神庙（沙漠神殿）后，接他的地点为信中所说的地点，送的目的地为海洋神殿。

22. 接送照相师（第三次）：接他的地点为森林神殿前面的森林，送他的目的地：无，然后直接得到奖品。



20个邮戳的取得

邮戳数	奖励
10	得到一个盾牌（棕色的盾牌）
15	得到一件衣服（列车员的服装）
20	可以得到一个剑轴2（使用3次回旋斩之后，会自动出现连续多次的大回旋斩）

全邮戳一览

游戏进行了一小段时间之后，林克将回到莫悠里村，火车加装了大炮。这时与爷爷对话之后可以得到一本邮戳收集手册，以后在游戏世界里遇到邮戳台时，便可以开始收集各种各样的邮戳啦。当邮戳每达到一定数量时，回到莫悠里村的爷爷那里便可以得到不同的奖励，具体如右表，20个邮戳的收集过程如下，按取得的时间顺序来排列。：





1. 莫悠里村，村子上方位置，直接获取。
2. 伐木村：很容易找到，直接获取。
3. 森林祠堂：很容易找到，直接获取。
4. 森林神殿：很容易找到，直接获取。
5. 雪瓦洛村：走到左上方，靠回旋镖把湖水冰冻以后，再走过去。
6. 冰雪祠堂：很容易找到，直接获取。
7. 冰雪神殿：很容易找到，直接获取。
8. 泉畔车站：很容易找到，直接获取。
9. 海拉尔城堡：在热气球商店花费500卢比，买了炸弹袋子以后，走到城堡右上角，把挡路的大石头给炸了，再走上城墙，转一圈之后就能发现邮戳台盖章啦。
10. 桥边车站：很容易找到，直接获取。
11. 海洋祠堂：在海洋先知的门口，吹奏唤鸟之歌召唤大鸟，再利用“蛇头鞭子”钩住大鸟脚下挂着的栏杆，飞到上面那个平台以后，就可以看到邮戳台盖章了。
12. 海洋神殿：把2F左上方洞口两边的隐藏洞口都给炸出来，先进右边的隐藏洞口，利用回旋镖打开机关，左边会出现一个木桩，再去左边的洞口，之后应该不用说也知道怎么做了……
13. 波普恰村：在学得唤鸟之歌的那个地方附近，吹奏这首歌，会有一只大鸟飞过来，然后用“蛇头鞭子”钩住那支大鸟脚下挂着的栏杆，进入另外一张地图以后反复利用同样的方法（吹奏唤鸟之歌），在左下角可以找到邮戳台盖章。
14. 哥隆村：在第一张地图的左边的那张地图（就是有很多滚石的地图），最左上角有个邮戳台可以盖章。（靠“蛇头鞭子”荡过去，不用触发机关使桥出现也可以直接到达目的地，但是要小心食人花，反应速度快点即可，嘿嘿。）
15. 火焰祠堂：很容易找到，直接获取。
16. 火焰神殿：在有四个眼睛的谜题那里，坐轨道上的矿车，当矿车沿着逆时针方向运行的时候，用弓箭射击屏幕最左下角的开关（很难看到，尽量把屏幕拉远一点），之后轨道就会改变线路，你就可以到达地图左上角的邮戳台盖章啦！
17. 沙漠祠堂：先在海拉尔城堡左中方的鸡棚

那里买10只小鸡，之后送5只去沙漠祠堂给沙漠先知……刷新了版面以后，沙漠祠堂顿时出现了很多小鸡。利用滑翔“鸡”（就是抓住一只小鸡，举在头顶上，奔向悬崖、奔向河流……）便可以飞到地图右下方那座孤立的小岛，去盖邮戳了！

18.沙漠神殿：很容易找到，直接获取。

19.神之塔：顶楼，就是灵魂之塔30层入口前，楼梯的尽头（不是在塔内）

20.海盗据点：运送至少10个单位的冰块到波普恰村的渔夫那里以后，开启去海盗岛的火车轨道，之后就可以去海盗岛了，在中间偏下的位置，吹奏唤鸟之歌，然后用“蛇头鞭子”就可以飞到某个高一点的平台，邮戳台就在眼前。

关于炸弹袋子、弓箭袋子的升级

炸弹袋子

第一个炸弹袋子是在气球商人处买到的，花费500卢比；第二个炸弹袋子在海拉尔城堡，右下方的屋子内玩BOSS RUSH的闯关游戏，在完成森之神庙、海之神庙和砂之神庙后，会分别开启第一关、第二关与第三关的门。在尽可能短的时间内通过第二关之后便可以升级炸弹袋子了；第三个炸弹袋子在伐木村，进行用“蛇头鞭子”爬山的小游戏，在1分30秒内通过可得到的炸弹袋子。

弓箭袋子

第一个弓箭袋子是在哥隆村的商店买到，需要花费2000卢比；第二个弓箭袋子是在海盗岛，玩游戏超过3000分拿到的。（第一次升级弓箭袋子，只能将弓箭上限提升到30，而第二次升级弓箭袋子后上限将提升到50。）

海拉尔城堡的BOSS RUSH技巧

第一关

飞骷髅头用鞭子和旋风轮轻松解决，老鼠就用鞭子或者直接用剑砍；小BOSS用光之箭蓄力在远处射击，两箭便可以搞定；大BOSS是森之神殿的大独角仙，相信难度不大，但是要节约时间的话有些小技巧。第一阶段先站着不动，诱使它攻击你，然后在最后一瞬间靠翻滚躲开攻击，绕到它身后，并用旋风轮吹，使它眩晕后用剑砍，反复若干次后进入第二阶段。（你也可以先砍它一刀，它就会立即来进攻你了，这样比较节约时间，但风险相对更大一些。）第二阶段向它扔下来的虫子砍一刀，让虫子卷成一团后就不用管虫子了。接着在大独角仙飞下来的时候（从上屏幕进入下屏幕的前一刹那）用旋风轮把虫子吹到独角仙身上，让它倒下后，反复砍之。

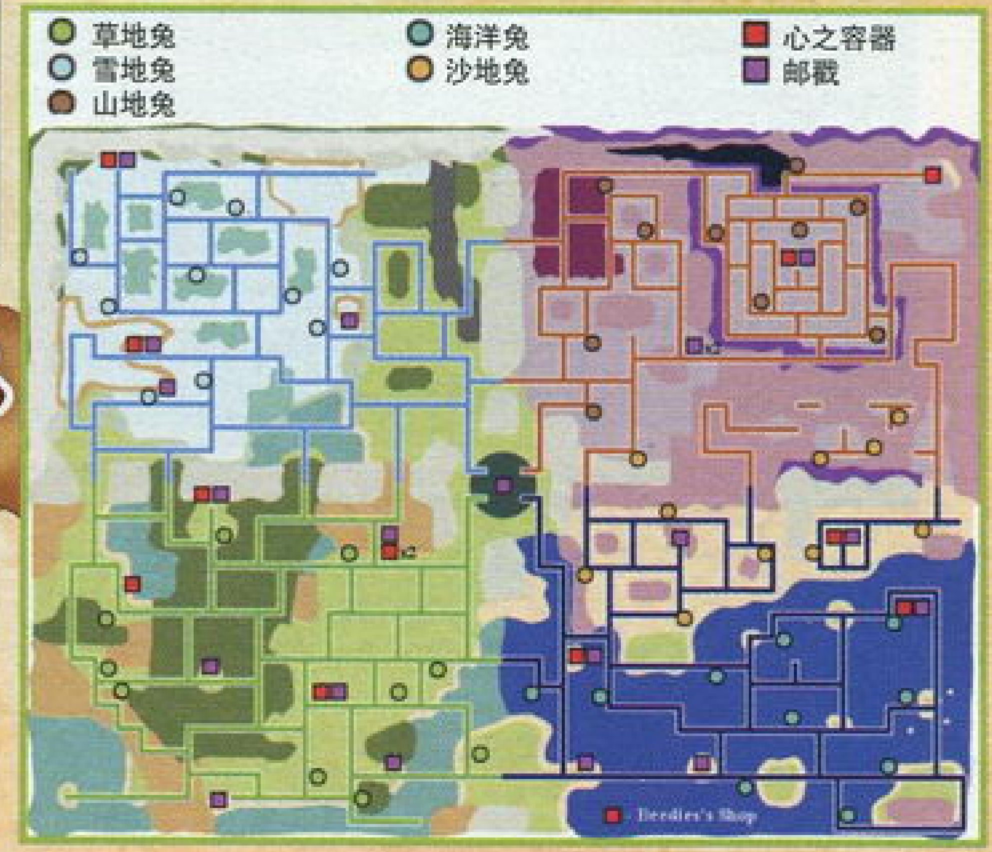
第二关

包裹着冰的怪物要先用回旋镖通过火焰后再击中它，将它们身上的冰融化掉，之后随便怎么虐它们了，也可以用光之箭射击；对付小头目用鞭子把盾牌给钩走，然后用剑砍，或者扔炸弹；吐子弹的章鱼可用箭射击或用回旋镖打晕它们，也可以滚过去之后，折回来砍之；BOSS是海之神殿的BOSS，当它的头沉入海底，并用它的鞭子抽林克时，其实是有规律的。你靠怪物的哪一只触手近，在它抽你的前两秒钟就往反方向翻滚几下，然后再重复这个动作，就不会被打到了。当然这个还是要自己多多体会的，实在掌握不到规律的，你也可以在它抽你的前一秒，往悬崖底下跳……毕竟这样相对来说可能损血还少一些。

第三关

包裹着冰的怪物利用光之箭或者剑轴2的大回旋斩搞定；骷髅可以用鞭子钩脑袋然后砍之，或者用弓箭、炸弹也可以；三个小BOSS比较考验技术，不要为了贪心多打几下而丧命，对每一个怪物的攻击都要留心到，多利用道具，炸弹、弓箭什么的，也可以在他们身边窜来窜去，让他们自己人打自己人，这样他们也会费血的；对付钢壳乌龟要引诱它们滚向你身后的电怪；最后BOSS是黑暗林克，有点像《时之笛》里水之神殿的小BOSS。在打BOSS前可以补血，打BOSS时不能用道具，要注意，离他太远他会扔炸弹炸你，而接近他时不能跟他硬拼，因为最终受伤的往往都是你，要利用他转身、翻滚、使用道具之后的硬直期间对他进行攻击，这样才是有效的攻击，而没有这样的机会也要制造这样的机会。

通过第一关的奖品是心之容器，第二关的奖品是炸弹袋子，第三关的奖品是价值2500或500卢比的宝藏。



收集50只兔子

游戏中共有50只兔子，分为5种，分别是草地兔、雪地兔、山地兔、海洋兔、沙地兔，每种10只，驾驶火车时会在地图上随机遇见它们，只要向它们开一炮便可进入抓兔子的迷你游戏，在限定的时间内用网子罩住便算捕捉成功，收集到一定数目可以去兔子村换取奖励。右图列出了所有兔子的分布地点，此外还有心之容器和邮戳的分布地点。

关于宝藏

为得到所有的火车部件，共需要宝藏的数量如右表，请注意收集。

售价50的宝物	售价150的宝物	售价500的宝物	售价2500的宝物
怪物化石：25	黑珍珠项链：12	王室圣杯：7	黄金石头：3
骷髅头骨：19	珍珠项链：21	哥隆矿石：5	皇家戒指：2
星之碎片：9	路特王冠：13	神秘翡翠：8	
蜂蛹幼虫：20	龙鳞鳞片：14	远古金币：9	
栗子橡果：19	海盗项链：14		

隐藏迷宫

群山车站

位于火之大地最上方偏左的那个洞穴，下楼后，有一个帮海拉尔城堡的卫兵找他的同伴与宝藏的支线任务要点如下：

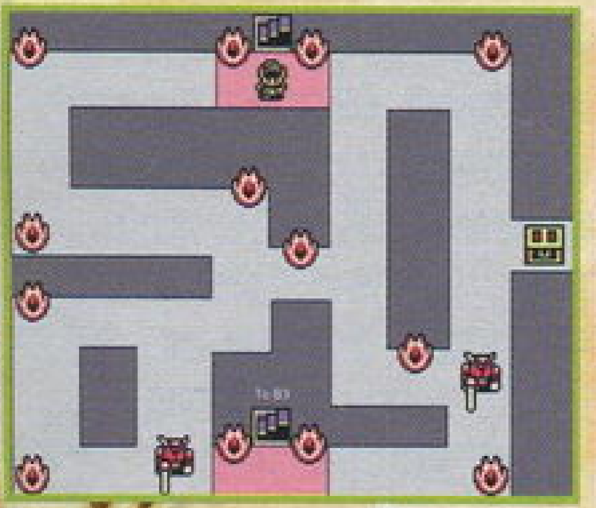
1.从入口处，先走右边的门，然后读右上方的石碑，得知他的同伴已经死去了……

2.然后接着上一步，再走右边的门，走到一个房间的右上角，站在颜色不同的地板上，吹奏发现者之歌，就可以得到帝王之戒（价值2500卢比）。

3.然后返回地面，找那个士兵谈话，得到100卢比。然后就这么结束了……这个支线很无聊吧……

迷失之海车站

在山洞外面的水晶旁，吹奏光之歌将会有激光出现，找到两条光线的交汇之处吹发现者之歌可以发现隐藏宝藏。接着靠吹奏鸟之歌召唤大鸟飞到洞穴之后，继续吹奏光之歌，把光线指到的那面墙给炸掉，便可以进入迷宫了。



第一关利用回旋镖点燃火炬；第二关用旋风轮吹灭所有火炬（如图★037）；第三关要用鞭子拉拉环，除了左上角需要拉左边的拉环，其他的都要拉右边的拉环；第四关用炸弹搞定（即使不用引怪“滚”碎石头，也可以过关）；第五关拉环拉左边那个，还有要点燃火炬和用炸弹炸开道路，拿完所有的宝箱就可以过关；第六关得到帝王戒指，说实话真是一个拿钱的好地方。

冰封车站



这个地方位于雪之大地的角落里，玩滑冰游戏，奖励分三个级别：业余爱好、专业、大师，奖励都是些宝物，大师级别的奖励依旧是Alchemy Stone（价值2500卢比）。滑冰的要点主要是多利用不是冰面的地板砖，在离开地板的前一刻进行翻滚。如果要挑战大师级别的话，要放弃利用PRO级别前面的那块地板砖（也就是第三块地板），否则，会翻滚进PRO的那个门里去。

哥隆游艺场



火之大地的哥隆游艺场里，在第一次去哥隆村，并将喷发的岩浆熄灭以后，就可以玩小游戏了。第一次玩小游戏超过1000分以后，就可以玩加强版，难度会增大。不知道各位的最好成绩是多少呢？哈哈，奖品只有两种：卢比跟宝藏，这个是看小游戏的成绩来决定好坏的。



隐雪车站

该地点位于雪之大地最左上方的那个小迷宫，要注意点要点如下：

1.5个机关球，最中间的那个不能打，剩下的几个，从左往右，按1、3、2、4的顺序击打就可以了。

2.开门后有那种包裹了“冰块”只露了一只眼睛的怪物要打，但没有火炬不能用回旋镖去融化冰块。

3.最后的奖励是Alchemy Stone（价值2500卢比）。

关于斗剑小游戏

在海拉尔城堡内可以玩到斗剑的小游戏，要想取得好成绩要注意以下要点：

1.士兵的攻击方式是阶段性发展的，被攻击70下之前，只有两个人攻击；被攻击70下之后，三人开始夹击，并出现两人同时攻击林克的情况；被攻击200下之后，出现士兵突击（威胁很大）；被攻击300下之后，士兵将会突击假动作。

2.躲避某一个士兵的过程中，千万不要朝其他士兵的方向移动，否则很容易被击中。

3.士兵如果“不小心”互相攻击到了，判定跟林克攻击到士兵一样有效，所以要多造成他们的“不小心”。

4、游戏过程中，和士兵长对话的时候是无敌，走到左下方的出口时会被士兵长叫回到地图中央，可以多利用这个BUG来进行“防御”。

5.尽量用刺击这种硬直较小的攻击方式，不推荐经常滚动。

6.集中精力，不允许有一丝失误，坚持到最后。

吹奏笛子的技巧

1.一般在与贤者合奏的时候，每次出现的气泡，在它消失的时候如果散开了，那就算吹奏成功了，否则就算失败，注意观察。2.后期的曲子难度比较高，因为音符比较多，跨度也比较大，经常有人为了把所有的音符吹到，而导致时间不够。其实，只要每一遍合奏正确的音符有3个以上，游戏系统就判定你是正确的……所以抓住最容易吹的3个音符，吹好了以后就OK啦，不过3个音符必须是连贯的才行。

其他有趣的小东西

1.路过海豚时，鸣笛可以加血。

2.公主附身幻影骑士的时候，可以拿鞭子、回旋镖去攻击公主，然后注意上屏的文字吧，哈哈，如果SM过头了，她会追着林克并砍他一刀。

3.用旋风轮可以吹动公主。

4.同样是公主附身幻影骑士的时候，将炸弹直接投在她的手上之后，炸弹不会燃烧，也不会爆炸。

5.唤鸟之歌不仅对大鸟有效，对鸡、鸽子、乌鸦一切鸟类动物均有效果。

6.海之大地最右下方有个可以刷宝藏的地方，但那一段地图需要运完火之大地最右方“岩地”的黑矿石后才能开启。

7.每天买20个信封并且邮寄出去，再把NDS系统时间调后一天，一般都可以获得一等奖……这样刷宝藏、刷金钱是最快的方式之一！

8.在热气球商店购买买道具可以进行积分，积分达到一定点数可以获得奖励，具体如下表：

积分	奖励
200点	9折银卡，附赠免费卷。
500点	8折金卡。
1000点	7折白金卡，并当场送一张买东西可得到5倍积分的优惠卷。
2000点	5折钻石卡，送一个宝物——皇家戒指（价值2500卢比）。

9.在海拉尔城堡里，有两个房顶上的宝箱，首先要吹奏唤鸟之歌让房顶上的那只“滑翔鸡”飞到地面上来，然后抓住它就OK了。靠左边点的宝箱直接飞到房顶上就可以了，而靠右边点的那个宝箱就比较麻烦了，路线见右图。



10.在任何有类似这样机关的地方，把箱子摆放成下图所示的形状，接着打击一下箱子，接着奇迹发生了，林克站到了箱子上。不过这个秘技呢，其实不一定要两个大箱子，即使右边用的是沙子来挡住自己，也可以靠这个方法站在箱子上面去的。





11.本作中也出现了一个庭格尔，到如图所示的位置去找吧，PS：多利用剑去砍墙壁，仔细听声音，会发现某一面墙壁可能是空墙哦！



好了，游戏中的隐藏要素差不多就是以上这些了，如果有新的发现，欢迎大家一起来交流，希望大家玩得开心。

塞尔达传说 灵魂轨道



对于还在读书的读者来说，过年最高兴的事情就莫过于可以收到压岁钱了，不知道大家的压岁钱都是怎么用的呢，买想要的东西？还是拿来吃喝玩乐？如果不注意使用的话，可是很快就会花完的哦，所以给自己的压岁钱订制一个使用计划是很有必要的。好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情吧。

栏目主持：乌冬



相信大家看到这辑市场扫描的时候，离农历春节也没几天了，每年的春节前后都是广大商家最忙的时候，除了要进行年末资金回笼结算，还要给春节旺季部署新一阶段的战略。笔者在这也给大家拜个早年了，祝各位读者心想事成，身体健康。

春节主机涨价是必然的，加之新主板PSP-3000不能破解等原因，导致从1月下旬开始PSP的价格就起伏不断。先说说PSP go的情况，由于前段时间的囤货和没有破解消息等利好因素的刺激导致该机型出货量一直不大，价格一直维持在黑色1660元、白色1680元的平稳价位，除非受缺货和破解等因素影响，否则不会出现大涨的情况，有意购买的朋友可以按自己资金情况，挑任意时间购买。

再来说说本期大涨的新星——PSP-3000，经过中旬短时间的小跌后，受补货量不大、新主板不能破解消息的影响，价格直线上升。基础色里黑色报1460元、银色报1480元、白色报1530元，刷新了3000型基础色的新价位，达到了目前价格的最高点。彩色系里受欢迎的红蓝两色继续缺货，剩下的青翠绿报1500元、耀目黄报1450元。对于对3000型有爱而又错过了在中旬调整期入手的朋友，建议还是赶快出手吧，不能破解的新主板已经陆续到货，现有的库存是买一台少一台，价格肯定会继续往上窜的，越晚买就越贵。

最后是V3主板的2000型，毕竟是昨日黄花，虽然受3000型缺货影响而涨过一段时间，但市场规律注定老型号唱不了主角，该机型目前已回落到合理价位，其中黑白两基础色分别报1105元和1110元，比起本月上旬下跌超过90元，银色则断货。彩色系里雏菊蓝报1130元、粉红报1145元，其余颜色均缺货。虽说现在V3主板PSP-2000的价格已经下调到合理的幅度，但只要PSP-3000可破解型号库存下降到一定程度，该型号就会再一次涨起来，因为那时候消费者已经没得选择了，要不等新型号破解，要不买更贵的3000型，目前价位非常适合手中无PSP而预算又不多的朋友入手。新年伊始，内存价格上涨已属于惯例，最近组装记忆棒的价格也上涨得比较厉害，Mk2的8G和16G分别报135元和270元，极速版的8G和16G分别报155元和310元。

任系掌机里NDSi LL继续缺货，各商家继续开出1900元～1980元等有价无货的价格。NDSi黑白两色分别是1220元和1230元，比起上旬降价幅度明显。彩色系里的蓝色报1230元、绿色报1300元、冰蓝色报1320元、白色报1230元、红色报1420元，价位比起上旬均有不同程度下降。行货NDSi已经上市，但其主要重视大型购物商场等渠道，一般中、小型卖场很难寻觅其踪影。





春节将至，对于市场上的商家来说，之前的圣诞和元旦只是热身赛，春节才是真正施展全部功力的正式比赛。考虑到大部分有经验的商家已经基本完成了春节的备货工作，因此打算在春节购机的玩家要做好买高价机的准备。节日购机最大的隐患倒不是商家处心积虑的各种圈钱小伎俩，而是在于购买者，尤其是作为消费主力的学生群体在购买主机时“得意忘形”，在即将拥有日思夜想的爱机那一刻失去冷静而判断错误，导致实际购买时吃暗亏（当然这也是所有人在节日消费的软肋，只是程度有深浅罢了）。到本次完稿时止，PSP-3000黑色主机全套价格为1600元，相比之前没有出现太大的提升，主要也是该价格基本上已经达到了大多数消费者所能承受的极限。PSP-3000银色价格与黑色基本持平，黄色，绿色单机价格在1500元左右，红色基本上难觅踪影。之前随游戏《灵魂能力 破碎的宿命》发售的紫色主机在通过更换了内置CPU后也出现在了市场上，价格也在1500元左右，建议大家对该颜色持保留态度，毕竟作为更换过核心零件的主机其质量真的很难令人满意。

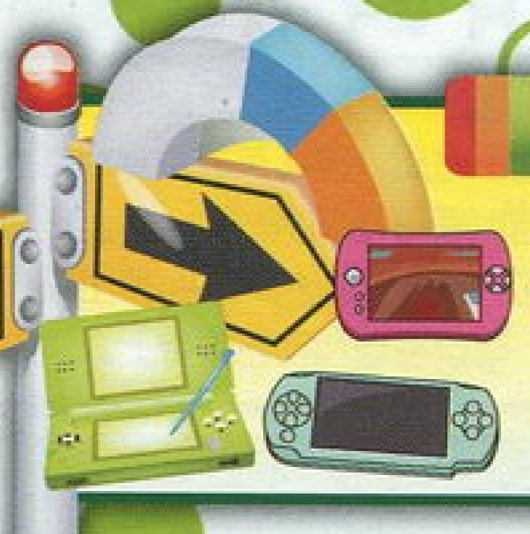
任天堂NDSi LL的价格稳定在了1750元左右，主机版本为日版1.4J，对应市面上的所有主流烧录卡。商家也有意平衡两款主机的比例，NDSi受到一定程度影响，价格在1450元左右，而行货身分的神游版由于价格方面没有优势因此并不被市场广泛接受，价格比水货贵100元左右。



《王国之心 梦中诞生》不愧为PSP上的重量级作品，即使游戏因为独特的加密方式而不能破解，导致ISO无法运行，但还是有不少玩家凭借对这款游戏的爱而选择了正版，同时也带动了《王国之心 梦中诞生》限定版PSP-3000的销量，目前处于缺货状态的正版UMD已经涨到了400元以上，而主机同捆版的报价则在2100元左右。

说完近期热点，接着来看看电玩市场的走向。离农历年越来越近，各类商品价格都开始上扬，游戏机当然也不例外，而且涨得还不比别人少，其中像是PSP-3000就是最好的例子，以前PSP-3000涨价，总有美版的黑色机器给支撑着，玩家还是可以购买到比港版便宜的美版机器，但是最近美版货源紧张，基本能看到的黑色机器都是《瑞奇与叮当》的同捆版，所以价格也随之升高。目前港版PSP-3000黑色的报价为1380元，同捆版报价是1420元，银色是1420元，白色在基础色一直是最贵的，而且也涨了20元，现在的报价是1500元。彩色机器里红色依然缺货，蓝色报价是1580元，绿色和黄色均为1450元。近期由于机器主机价格不稳定，还有大量翻新机器涌入市场，这里提醒各位读者朋友在选购时一定要多留个心眼，以免花冤枉钱。

NDS方面，韩版的NDSL受到缺货影响价格略涨了近30元，最新报价是880元，仍然是现在市面上常见NDS机种里最便宜的。NDSi和行货iDSi分别是1160元和1230元。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1660	1460	1110	—	810	1220	1980	310（HG）	155（HG）
北京	绿洲电玩	—	1430	1200	800	790	1250	1550	280	170
陕西西安	快乐多电玩	1620	1350	1280	980	780	1160	1580	280（HG）	170（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1550	1400	1200	980	650	1200	1500	240	120
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1580	1250	1100	800	600	1150	1430	220	120
四川成都	海豚电玩	1550	1380	1250	980	795	1180	1400	240	130
福建厦门	快乐多电玩	1650	1450	1350	900	850	1300	1650	280（HG）	170（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1200	1450	—	1000	1250	1550	250	140
山西太原	逸豪电玩	1730	1350	—	—	900	1280	1650	320	180



因为之前看过的国产动画片多为粗制滥造，导致自己对国产动画的偏见很深，所以当《喜羊羊与灰太狼》刚热起来的时候，颇有不屑的感觉。但真正看了几集之后，就彻底沉迷进去了。2009年的《喜羊羊与灰太狼 牛气冲天》火了一把，今年《喜羊羊与灰太狼 虎虎生威》即将再战银屏，大家都去电影院为国产动画加油吧。下面看看最近有什么好玩的周边出炉吧。

NDSi 18合一套装



品名：DSi-18-in-1 Starter Kit
种类：套装
出品：DreamGear
对应机种：NDSi
官方价格：24.99美元

购买这款套装后，你就不用再购入其他周边了，因为套装中已经包含一般NDSi玩家所需的所有周边。除了耳机、保护包、卡带盒、腕带、触控笔、电源、屏幕贴膜这些常见配件外，还有车载充电器、读卡器以及一个形状的座充。这么一堆东东，售价不到25美元，真是厚道啊。





PSP go便携包







品名：PSP Go Leather Case
种类：保护包
出品：CTA
对应机种：PSP go
官方价格：7.99美元

记得去年PSP go刚推出的那会，很多朋友都在为PSP go找一个合适的包包而犯愁。如今，数个月过去了，PSP go可用的包包是越来越多，选择余地大了起来。这款PSP便携包是硬件大厂CTA的产品，采用了皮革材质，摸起来的感觉相当好。内衬也很柔软，可以很好地保护PSP go。包包的翻盖中隐藏有磁扣，能够防止PSP go掉出来，背面还留有腰带扣，可以将包包别在腰带上。

PSP go保护包



品名：PSP Go Super Travel EVA Case with Pockets
种类：保护包
出品：CTA
对应机种：PSP go
官方价格：8.99美元

这款设计简洁的包包专为PSP go打造，外层采用了EVA材质，内衬则采用柔软的织物材质。除了可放入PSP go外，包包内还具备放置记忆棒等小配件的地方。另外包装中附送了腕带以及腰带扣，可以使用腰带扣将包包挂在腰上。





NDS旅行包





品名：Velour carrying case for DS Lite
种类：旅行包
出品：Mosquito
对应机种：NDSi/NDSL
官方价格：27.99美元

一款专门为女性玩家打造的旅行包，心形花纹加上蝴蝶结，看上去相当可爱。除了外表好看之外，这款包包也是非常实用的，包的内部采用了多层设计，可以放下NDSL或NDSi主机以及电源等配件，另外包包还为卡带预留了充足的空间，能够放入足足60枚NDS游戏卡带以及8枚GBA游戏卡带。

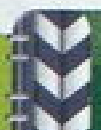


NDS索尼克套装

品名：NDS Sonic Suit
种类：套装
出品：Mad Catz
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：12.99美元

自从世嘉退出家用游戏机战争后，索尼克就频频光顾任式主机。如今，又有厂商获得了世嘉的授权，推出了以索尼克为主题的NDS套装配件。套装中包括保护壳、保护套以及钱夹三种配件，适用于NDSL或NDSi主机，所有配件上均印有索尼克的可爱Logo。其中保护壳有蓝色、红色两种颜色可选，保护套则有蓝色、红色、绿色、黄色四种颜色可选。





PSP go多用握把



品名：PSP go Stereo Grip
种类：握把
出品：DreamGear
对应机种：PSP go
官方价格：19.99美元

这款握把产品采用了橡胶材质，可以改善PSP go游戏时的手感。不过，它不仅仅是普通的握把那么简单。握把内藏了两个扬声器，能够有效弥补PSP go内置喇叭单薄无力的表现，获得更好的音响效果。现在购买还附赠M2读卡器，能够让你方便地通过电脑上读取M2记忆棒中的内容，这可是比较罕见的东东哦。





文 C.H.1. 编 乌冬

PSP软件学院

玩过联想01后，又搞了一部LG GW880，机器仍旧为中国移动定制的OPhone手机，屏幕分辨率增加到了800×480像素。分辨率上去了，显示效果更细腻，但也恰恰因为这奇特的分辨率，让很多软件都无法正常运行了。想想PSP的各机型，分辨率不变的原因，恐怕也因为兼容性吧。下面看看最近有什么新鲜软件出炉。

破解

5.03DT新固件出炉

去年年底，来自俄国的一个破解小组发布了全新的5.03DT-A固件。自此，在PSP上又掀起了一股刷机热潮。众多玩家纷纷抛弃了GEN，改成了DT固件。其实5.03DT-A的改进并不大，最吸引人的地方在于提升了游戏的读取速度，并加入了对俄语的选择。据传，该小组的开发成员来自于M33小组，所以经验丰厚。可以说，5.03DT-A固件是之前GEN系列固件的改良版。

在今年1月中旬，该小组又推出了后续的5.03DT-AⅡ固件。新版改善了对ISO、CSO文件的兼容性；加入了6.10系统中新增的背景色彩；将文件夹图标替换为6.10系统的样式；支持子目录浏览功能。使用5.03DT-AⅡ固件，可以运行需要6.10系统的游戏，但仍无法运行需要6.20系统的游戏。

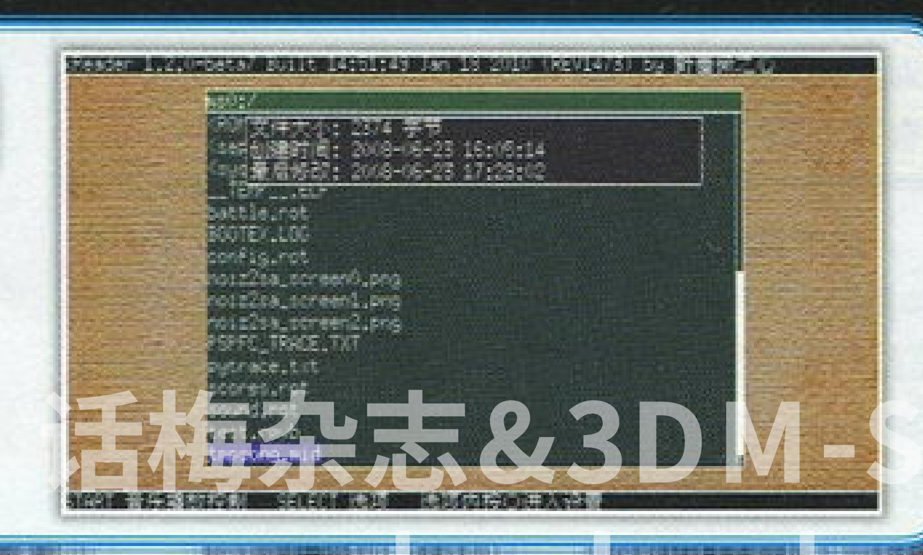


自制软件

xReader新版放出



PSP上的电子书软件xReader于1月18日放出V1.2.0 beta7版。新版提升了音乐文件的装载时间，选中音乐后能更快播放；解决了文件列表中可能出现的多个“..”的问题；在音乐设置选项中加入了显示音乐文件编码器的信息。





CTF Tool GUI新版公开

电脑上的PSP主题软件制作软件CTF Tool GUI于1月10日放出V3.7版。新版与Windows内的相关文档关联，并自动解压；可以直接对文件进行拖曳；支持对CTF文档进行批量处理；加入了对5.03固件主题的转换功能；修复了5.00、5.50固件的英文接口问题；修正了解压缩RCO文件后容量显示错误的问题。

PSP Live TV新版推出

PSP上的电视播放软件PSP Live TV于1月7日放出V0.5版。新版简化了ASX文件；改进了文件和文件夹结构；采用了新图标；文件包中包括了说明文档、更新文档、制作文档等相关文件。使用PSP Live TV，可以让你的PSP变为小型电视机。PSP Live TV可以通过Wi-Fi连接互联网收看数个电视频道的直播节目，包括ABC新闻频道、伦敦新闻频道、NBC天气频道等，很遗憾，没有中文节目哦。

OnScreenMessure新版公开

PSP上的测量软件OnScreenMessure于近日放出V0.6版。新版采用了新字体；加入了英寸；新增了背景；添加了对滑杆的支持；可以计算圆的面积。OnScreenMessure的功能很特殊。当你需要测量某件东西的长度，但身边恰恰没有尺子时，OnScreenMessure就能派上用场啦。OnScreenMessure能够直接在PSP屏幕上显示刻度，拿PSP来测量就可以了。使用时，按SELECT键切换度量单位，有厘米、英寸两种单位可选，按START键查看帮助信息。按L、R键切换测量长度还是测量面积。然后按X键确认，再按方向键的左右移动光标，两个光标之间的距离会即时显示出来。

ASIV新版推出

如果你喜欢用PSP看图片，那么该换一款专业软件了。ASIV是一款新近开发的PSP专用图片浏览工具，作者十分勤奋，仅在1月中旬就发布了V2、V3、V4、V5等多个版本。新版加入了配置文件；可以浏览记忆棒以及UMD中的文件。ASIV能够浏览的图片格式非常多，包括PNG、GIF、TGA、TIF、JPG、BMP等。作者计划在下个版本中加入对新字体的支持，采用3D背景，改变图像处理方式。



Goear PSP新版发布

PSP上的在线音乐下载软件Goear PSP于12月31日放出V2.0版。新版改善了对多语言菜单的支持，语言文件存放于langs目录下，目前已经有英语和西班牙文两种语言可选；加入了皮肤更换功能，用户可以自行创建皮肤文件，放入skins目录下；加入了歌曲预览功能，下载音乐前可以聆听一小段音乐，然后再确定是否下载；加入了新的主菜单，有更多的选项；支持本地音乐播放；软件每次启动时会显示版权信息并检测是否有新版本可供升级。



同人游戏

《Zock'n Roll》公布

PSP上的骰子排列游戏《Zock'n Roll》于1月15日放出V1.01版。新版修复一些小错误。游戏画面比较亮丽，开始菜单中，用PSP的方向键移动光标，按X键确认选项。选择Options选项进入设置菜单，可以开启、关闭声音和动画效果。选择New Game选项开始游戏，游戏时，按□键调出骰子，按L、R键选择不同花色的骰子，按X键将骰子放置到方格中，按SELCET键保存当前进度。



NDS软件学院

进入假期前觉得时间过得特慢，进入假期后就觉得时光如梭，甚至连具体日期、周几都不记得了。往大马路上一站，发现人格外多，才晃过神来，原来又是一个周末到了。下面看看最近NDS上有哪些有趣的软件放出吧。






iDeaS新版公开

电脑上的NDS模拟器iDeaS于1月11日放出V1.0.3.3正式版。新版修复了模拟计时器方面的错误；解决了OAM和图层之间混合渲染的问题；修复了关闭压缩文件的错误；提升了模拟速度；支持新的截图格式并修复了截图中的错误。



WinDS PRO DSi新版发布

集多款电脑用NDS模拟器于一身的WinDS PRO DSi于1月中旬放出V2.4.3、V2.4.4两个新版。新版为iDeaS、DeSmuME设计了分辨率为256×256像素的图标；VBA菜单采用了新翻译；NO $ Zoomer采用了新的简体中文、繁体中文、意大利文菜单；将DeSmuME的版本升级到了SVN 3284；将iDeaS的版本升级到了V1.0.3.3正式版；改进了安装程序；重写了部分代码。



S8DS新版发布

NDS上的多机种模拟器S8DS于1月7日、12日发布V0.6、V0.7两个新版。新版加入了可以关闭、开启3D显示的选项；修复了3D显示模式的错误；去掉了运行GG游戏时的PAL制式时间同步；改变了声音渲染模式；修复了色彩设定错误；改变了调色板设定；画面默认为全屏缩放显示；修复了《超级俄罗斯方块》、《青蛙过河》等游戏运行的错误。S8DS可以运行GG、SMS、SG-1000以及ColecoVision四种机种的游戏。其中运行ColecoVision的游戏，需要事先放入Bios文件。





Snowbros DS新版公开

NDS上的街机模拟器Snowbros DS于1月14日、17日放出V2.0.1、V2.1两个新版。新版修复了多人游戏的错误；解决另外无法正常保存的问题；提升了模拟速度；将开发平台Devkit pro、Libnds更新到了R27、V1.4+版。目前模拟器已经能够运行7个版本的《雪人兄弟》，并且支持双人联机对战。使用时，先将ZIP格式的游戏ROM放入存储卡的MAMERoms目录下，运行模拟器后，首先进入主菜单，按B键放大图片，按A键确认运行游戏。



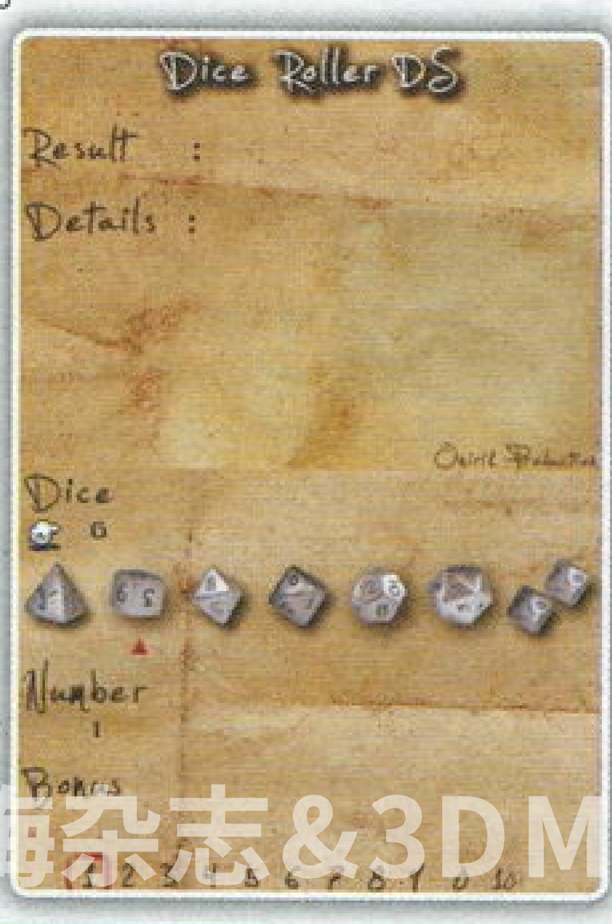
《Sprite Combat》新版放出

上次我们介绍的猜拳游戏《Sprite Fight》已经改名为《Sprite Combat》，并于1月中旬再次放出V2.0、V2.1两个版本。新版加入了音乐；去掉了ROM名称后的版本号；精简了程序代码；修正了文本不规整的问题；改善了画面效果；加入了帮助文档；加入了制作人员名单；支持了存储；采用了全新的图标；改变了字体。



《Dice Roller DS》新版发布

NDS上的自制游戏《Dice Roller DS》于1月7日放出V1.1版。新版采用了新的图形界面；采用了更为直观的控制；支持待机；加入了重启功能；改进了控制方式。



烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

M3/G6

厂商：GBalpha
网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	双核版M17 1.45第三版
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在2010年的1月19日对M3DS/G6DS Real的双核系统进行了一次系统升级，此次升级后，M3DS/G6DS Real的樱花版系统内核为v1.45X，原版系统内核为v4.7d X，这次的更新主要解决的是近期部分游戏无法正常加载和使用金手指的问题：

·解决了《塞尔达传说 灵魂轨道》美版（4526）不能加载使用金手指的问题，现在可以使用金手指进行游戏；

·解决了《塞尔达传说 灵魂轨道》欧版（4543）不能加载使用金手指的问题，现在可以使用金手指进行游戏；

·解决了《塞尔达传说 大地的汽笛》（4593）不能加载使用金手指的问题，现在可以使用金手指进行游戏；

·解决了《给亲爱的你 故事选集 响响特训大作战》（4610）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

·解决了《汽车总动员 奥拉玛大奖赛》（4613）不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《闪电狗》（4615）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《十大运动 DS运动10种》（4616）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《骑马生活冒险》（4621）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《闪电狗》（4623）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《超剧场版keroro军曹3 击侵龙战士是也！》（4624）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

·解决了《FIFA2010》（4625）不能正常使用即时存档的问题；

·解决了《蜡笔小新 黏土造型大变身》（4629）不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《放声歌唱》（4636）无法启动运行的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《魔法门 英雄交锋》（4637）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《哆啦A梦棒球2 热斗极限运动场》（4639）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《小书虫》（4649）无法启动运行的问题，现在可以正常游戏；

·解决了《即兴演奏2》（4650）NDS/DSi共通游戏不能使用软复位的问题；

·修正了《最后之窗 深夜中的约定》（4653）回避码对策问题，现在可以正常游戏。

烧录卡博物馆

烧录卡名称：GB PC Linker
生产厂商：UFO
适用主机：GB/GBC/GBP
存储容量：16Mb

在第二次的烧录卡博物馆小栏目里我们继续给大家介绍GB主机上的一款烧录设备，这次提到的烧录卡是一款低成本烧录卡，名为GB PC Linker，他的生产厂商还是上期提到的UFO公司，这款烧录卡最大的不同点是它并没有像其他烧录卡一样使用烧卡器，而是使用一根专用的电缆将PC的打印机端口连接到GB主机的com端口上，这有点像后期的GBA烧录卡了，而也正是因为这种设计，使得它的成本不是很贵，全套设备只要42美元，以当时的汇率换算成人民币的话，大概是340左右，相当于同时期其他烧录卡价格的一半。虽然价格便宜，但你也不要小看这款烧录卡，它同样可以将GB游戏备份到电脑上，而且速度很快，将近12Kbit/S，算是当时烧录设备里的佼佼者了。此外，这款烧录卡在包装上也比较简洁，没有纸盒，而是像现在的大部分NDS烧录卡一样采用了塑封包装，整套设备本身除了烧录卡和电缆线之外，还有一张CD光盘和说明书供玩家使用，在当时算是比较贴心的了。



▲GB PC Linker自身的标配是16Mb的烧录卡。

文 盲先知 美编 紫枫

2009 TV GAME大赏
玩家评选·掌机篇



Leading Innovation>>>
我们专注电子游戏周边产品制造

2009年度最佳游戏中国玩家评选活动
TV GAME
大赏
·玩家评选·掌机篇



2009年度最佳游戏媒体评选活动

本活动由 GTcoupe™ 公司全程独家提供赞助

一年一度的游戏评选又来了，在上一辑的媒体评选中，编辑们对过去一年中所发售的游戏进行了评选总结，不知道小编们所评选的排名和你心中的有没有什么出入呢？最近一段时间里，我们收到了大量的读者来信和网络投票。本次活动我们总结了过去两届活动的经验，听取了许多玩家的意见特别针对网络投票部分采取了更严格的投票机制，同时去掉了很多数据不完整的无效投票。这样所有的投票结果将更加准确公正。由于选项由以往的15项改为10项，加上取消了PS2主机的项目，今年的选票数量比去年有所减少，不过玩家们的热情却是比以往更为高涨，这里我们想说一句发自肺腑的话：感谢各位玩家的支持！谢谢大家！相信诸位读者已经为自己喜欢的游戏投出了一票，下面就让我们来看看这次TV GAME大赏掌机部分的读者评选结果。

参评媒体： 游戏机实用技术 掌机王SP levelup.cn

本次评选活动中的65款参选游戏共获得票数

1111792 票

其中 平信投票为

337689 票

网络投票为

774103 票

参与本次评选的玩家总人数为

62111 人

其中 平信投票为

21108 人

网络投票为

41003 人

选票来源：游戏机实用技术 

levelup.cn

本次活动的中奖名单请查阅165页，由于周期调整，3名特别旅游奖的获奖者名单将在《游戏机实用技术》春节合刊（总244期）刊登，敬请留意。

2009年最佳NDS游戏（玩家评选）

游戏名称	得票数	得票率
塞尔达传说 灵魂轨道	32893	52.96%
口袋妖怪 心金·灵银	32356	52.09%
勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	30061	48.40%
王国之心 358/2天	15282	24.60%
逆转检察官	14497	23.34%
雷顿教授与魔神之笛	13427	21.62%
横行霸道 唐人街战争	12665	20.39%
马里奥与路易RPG3	11109	17.89%
深爱	9534	15.35%
真·女神转生 奇幻之旅	3737	6.02%
合计	175561票	

年度最佳NDS游戏 NO.1 玩家评选·掌机篇

塞尔达传说 灵魂轨道

票数：32893 得票率：52.96%

当初买NDS就是为了玩《幻影沙漏》，通关了之后把NDS卖了.然后我哭了很长时间，因为《灵魂轨道》出来了……

徐频浩

我准备自己给笛子谱一曲。

蔡洪能

对《塞尔达》是又爱又恨：《沙漏》很不错，这一作其实感觉没什么诚意，就是换皮，但是素质放在那还是好的，但是我是希望NDS上的《塞尔达》有点新的什么的，哎，又爱又恨啊。

周启盎

能在2009年底玩到《塞尔达》新作令我很兴奋，《灵魂轨道》还是很好地继承了系列的精华，同时也较好地实现了新作中的创意，例如林克和塞尔达协力冒险也是我以前从未体验过的。但是本作的世界地图冒险采用轨道形式使自由度大大下降，收集要素也偏少，流程也不长，多少让人有些意犹未尽。

李志

林克开火车前的敬礼很帅。

梁栋铭

2009年我许愿，老任给我一份神作吧！于是2009年我玩上《灵魂轨道》了！

蔡国林



年度最佳NDS游戏 NO.2 玩家评选·掌机篇

口袋妖怪 心金·灵银

票数：32356 得票率：52.09%

十年的等待，换来《金·银》的复刻……

曹冬

《口袋妖怪 金·银》在我心中的地位无法用简单的言语表达，它几乎代表了我整个童年对于游戏的记忆！

沈昂

不管别人投什么，决定了投《心金·灵银》。跨越了10年的感动，它不是300小时的重复玩就能代替的，也不是打满分就能取代的！我“心”永恒！“灵”动掌机！

苑昱

《口袋 金·银》的GBC版通了好多年了，他们说有第三个地图，结果还是没找到……NDS上的



《金·银》唤起了我小学时代躲在被子里打游戏的记忆了。

潘怡

对于《口袋妖怪》而言，真正喜欢它的人不仅仅局限于通关，不喜欢它的人兴许连最基本的通关都无法完成。作为产业链而言，它不仅是任天堂的万能法宝，也是整个游戏产业的。如果用“拙能生巧”来只形容一款于这个世界上的游戏，也许并非有百分之五十以上的人会想到《口袋妖怪》，但在所有游戏中，《口袋妖怪》绝对是最希望拿到头牌的。

黄力男

《口袋》是我一直不想碰的游戏，原因很简单：一旦沾上，想要脱离就难了！

彭龙

年度最佳NDS游戏 NO.3 玩家评选·掌机篇

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

票数：30061 得票率：48.40%

今年NDS上好的RPG作品不少，而《DQ》无疑是其中的霸者。

陈栋

《DQ》从来都是一款伟大的游戏，它的伟大之处不在于多么漂亮的画面，而是简单细腻，从而让我们拥有代入感。

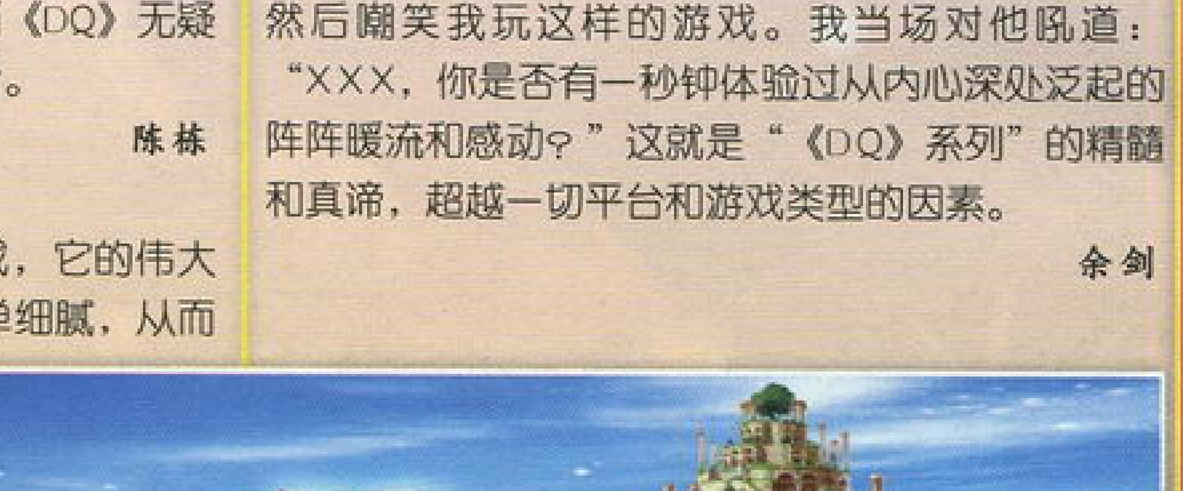
刘宁

国民大作……《DQ》自从Level－5接手后再没有“丑”的评价了，游戏也越发精彩，虽然对这个国民系不怎么感冒，但正统的国民大作在NDS上推出……这就是一个不能忽略的事情了吧。

王伟

它是迄今为止惟一一个能让我从天亮玩到天亮的游戏。

魏财志



我在玩《DQ》时，旁边有一个家伙看到了，然后嘲笑我玩这样的游戏。我当场对他吼道：“XXX，你是否有一秒钟体验过从内心深处泛起的阵阵暖流和感动？”这就是“《DQ》系列”的精髓和真谛，超越一切平台和游戏类型的因素。

余剑



年度最佳NDS游戏 NO.4 玩家评选·掌机篇

王国之心 358/2天

票数：15282 得票率：24.60%

《王国之心 358/2天》让我体会到了阿克塞尔和罗克萨斯的友情，让我为席恩的杯具而感动，还让我能亲手操作2代中的敌方个性角色，这款作品让我觉得买NDS值了！

黄为晟

这是我最喜欢的游戏之一，SE与迪士尼的完



美融合让我大呼："这才是游戏，这才是《王国之心》！"

陈婷

虽然音乐方面没什么创意，一些任务单调枯燥，但是当《Lazy Afternoon》熟悉的旋律飘响时，《358/2》把我的思绪又带回了Roxas消失的那个暑假……

冼剑超

逆转检察官

年度最佳NDS游戏 NO.5 玩家评选·掌机篇

票数：14497　得票率：23.34%

我总是希望"《逆转》系列"能去掉超自然情节，希望这个系列可以继续下去。

余昕

除了《生化》饭，俺还是《逆转》饭。

靳莉

《逆转》万岁……

韩啸

经常玩的时候大喊一声"异议"而吓到同事，郁闷啊。

赵鸣

玩过后突然对律师和检察官这份职业有了美好的憧憬。

沈王俊



雷顿教授与魔神之笛

年度最佳NDS游戏 NO.6 玩家评选·掌机篇

票数：13427　得票率：21.62%

大学咱班男生的集体乐趣。

唐懿杰

我比较喜欢的系列，能在老婆面前显摆当年奥数的功底！

汤伯明

这个我们都是考试前拿来练脑子用的，呵呵。其他的游戏也很不错，希望掌机游戏越走越好。

刘军

自从我GF进入《雷顿教授》的世界后，我也从每周要陪她逛街的宿命中解脱了出来……我感谢它。

郭佳



横行霸道 唐人街战争



票数：12665　得票率：20.39%

运用NDS的触控机能，使得游戏有了另一种玩法，虽然PSP后来也推出了类似的，但还是本作比较经典。

杨昊捷

我入手NDS的缘由，没有让我失望！

顾仕杰

掌上的自由城，香港仔的《GTA》故事，小小两方屏幕却能令人获得家用机上一般的乐趣与感动，Rockstar我服了！

张帆

年度最佳NDS游戏 NO.8 玩家评选·掌机篇

马里奥与路易RPG3

票数：11109 得票率：17.89%

系列的死忠！每次在单位都要抽出N次上厕所时间来操控……喜欢他们团队合作的设计，还有就是永远都在快乐地蹦蹦跳跳：）想起了中文版马里奥歌词：“粉丝队伍还在壮大进步，甭想我跟着红白机退伍，他们称我闯关游戏的鼻祖。身价天数，高知名度。英雄救美、传奇之路继续中的典故……”

刘洋

能用最老套的剧情、最简单的对白逗得你哈哈笑的游戏，除了《马里奥和路易RPG》还能有什么呢。

胡俊

年度最佳NDS游戏 NO.9 玩家评选·掌机篇

深爱

票数：9534 得票率：15.35%



使美少女游戏有了新的发展方向。

叶志豪

作为一个没妹子的人，我压力很大！

香杨

怀着对“深爱　女生版”的期待充满怨念地投上一票……

田金斌

咳，太邪恶了，正在努力亲吻。没有女朋友和有了女朋友，包括我这样有了老婆的都喜欢。几次都让我老婆误会我在用NDS给小三打电话……

levelup网友

年度最佳NDS游戏 NO.10 玩家评选·掌机篇

真·女神转生 奇幻之旅

票数：3737 得票率：6.02%

丰富的仲魔，回归金子的人设。

谢永亮

ALTUS的“《女神》系列”是我永远的支持，虽然没能玩到，但光凭这个名字就足已让人兴奋！

叶青

2009年最佳PSP游戏（玩家评选）

游戏名称	得票数	得票率
小小大星球	33284	53.59%
GT赛车 PSP	30174	48.58%
梦幻之星 携带版2	26133	42.08%
灵魂能力 破碎的宿命	22377	36.03%
机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	21123	34.01%
伊苏7	15572	25.07%
心跳回忆4	12202	19.64%
初音未来 女歌手计划	9200	14.81%
我的暑假4 瀬户的少年侦探团、我与秘密地图	7166	11.54%
偶像大师SP	4875	7.85%
合计	182107票	

年度最佳 PSP游戏 NO.1 玩家评选·掌机篇

小小大星球

票数：33284 得票率：53.59%

玩过PS3版的《小小大星球》，被其可爱的贴纸所感动，感觉回到了小时候跟隔壁小姑娘一起过家家，呵呵！

刘洋

虽说是冷饭机，但是也有这样好吃的冷饭。

李读者

最喜欢《小小大星球》这个我跟我女朋友一起玩通关的游戏，哈哈！

姚磊

《小小大星球》感觉就像是索尼版的《马里奥》！虽然没有他的前辈跳得高，但同样跳出了自己的精彩！

王凯

用巴掌大的设备还原了那个超越想象的《小小大星球》，掌上游戏有着无穷的可能性。

丁一中

这《小小大星球》太萌了，上课玩的时候引来旁边女生的尖叫，害的老师老是盯着这边……

levelup网友





GT赛车 PSP

票数：30174 得票率：48.58%

最爱《GT》！玩PS2版《GT4》时就尝到了啥叫全球第一模拟赛车游戏！并且《GTP》还有车内视角！大受感动啊！

陈婷

虽然《GTP》被很多人抱怨：没有生涯模式、日本车太多、BLABLABLA……但是显然它本身的优点比其缺点更多。生涯模式也并没有人们想象中的那么重要，毕竟RAC的目的就是驾驶爱车获得冠军。800+的车辆也够人喝一壶的了。最重要的是它完全继承了《GT》传统的操控感，纽伯格林北环和铃鹿这两条世界上超级经典的赛道也完美收录，因此《GTP》虽然没有花哨的系统，但是它拥有一款

优秀RAC的灵魂，作为车迷对于这么一款掌机游戏还要做什么选择吗？

卢秋池

和老爸的沟通从《GT赛车》开始——某日老爸很兴奋地说他赛车赛出了第六名，我当场无语……要知道那一共就六辆车啊……

林家杰

《GT》让我圆了开名车的梦啊！而且还能把法拉利时速开到200km而不用担心被开罚单。

郭佳

山内一典终于不再被骂光拿工资不干事了。

邓博宁

没想到儿子玩《GT》比我强。

王泓达



年度最佳PSP游戏



NO.3

玩家评选·掌机篇

梦幻之星 携带版2

票数：26133 得票率：42.08%

难度比一代飙升，得练技术了……

葛阳洋

借PSP玩也要联机《梦幻之星》！

顾仕杰

2009，幸好我们还有《梦幻之星 携带版2》！

在这款乐趣呈几何倍增长的续作里，我们看到的是SEGA的诚意！

王哲

不投《梦幻之星》对不起我那僵硬的脖子和“C”手型导致酸疼的大拇指关节……

李宏伟

年度最佳PSP游戏

NO.4

玩家评选·掌机篇

灵魂能力 破碎的宿命

票数：22377 得票率：36.03%

投给《灵魂能力》是因为意外的厚道。

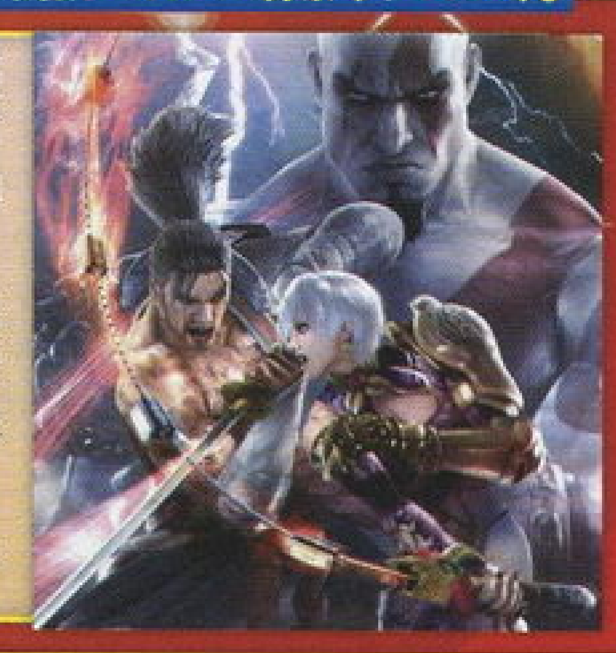
徐冶丹

每次朋友来家中都会和他打几盘《灵魂能力4》，现在他不用来我家，我就可以用奎爷虐他了。

张亮

《灵魂能力》新作《破碎的宿命》中纯爷们战神登场。呵呵，难得啊，除了奥林匹斯山神殿的王座上能见到外，想不到在这里也能见到奎爷。再次控制奎爷拿着双刀再战沙场！

陈可薇



年度最佳PSP游戏

NO.5

玩家评选·掌机篇

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

票数：21123 得票率：34.01%

我就是高达！

冼伟松

《GVGNP》最高，革新的系统！厚道的可玩性！大量的机体！快节奏的战斗！当之无愧本年度最佳PSP游戏！Capcom果然是动作游戏大厂！

（啥时候才有《MHP3》啊）。

王玮

之前《GVG》玩了一年，《GVGNP》又能玩一年了。

林威光

年度最佳PSP游戏 NO.6 玩家评选·掌机篇

伊苏7

票数：15572　得票率：25.07%

“《YS》系列”从6开始通关，接着《起源》，再到《YS7》，3D的进化加上更多的可选人物跟技能，诚意十足。话说为啥不能把红毛蹬掉啊。

彭珂

虽然画面不尽如人意，但爽快的战斗、唯美的地图场景、风格清新的音乐使人一次又一次地在游戏中流连忘返。

刘楠

又被Falcom震撼了……相当喜欢啊，战斗爽快。虽然还是有点拖剧情的老毛病，结局后来想想也就那样，但是当提娅消失时居然感觉有小小心痛，F那个大骗子！说了要一起回来的……

胡秋鸣

年度最佳PSP游戏 NO.7 玩家评选·掌机篇

心跳回忆4

票数：12202　得票率：19.64%

看到隐藏在对白中和图片中的历代主角我泪流满面，15年了，藤崎诗织都30了（T T）。

齐悦

《心跳4》绝赞！大仓都子激萌！病娇娘大好！青梅竹马最高！今年最好的游戏！

潘净娴

对于《心跳回忆》的粉丝来说，没有比《心跳回忆4》这个等待了多年的大礼包更值得让人庆幸的了，当然了，从实际销量上来看也许你会认为粉丝团数量不是很多，但只有肯敞开藏匿在内心最深处的当初那种怀春气息，并在今天仍然为了寻觅纯朴真爱的好男人才会理解《心跳回忆》不同于其他AVG的真意。

黄力男



年度最佳PSP游戏 NO.8 玩家评选·掌机篇

初音未来 女歌手计划

票数：9200　得票率：14.81%

本年度PSP上我玩的时间最多的一款游戏，才知道音乐游戏也很有魅力！

杨林

2009年小P的好游戏不少，其中初次登陆的《初音》可以说是本人年度最期待的游戏。

丁申培

Miku萌到我了……我把甩葱歌与别人分享以

后竟然把他们带入ACG界了，愧疚啊，所以投它一票！

潘怡

大葱一甩，萌音一飚，吾等立马拜倒在地：老板，来三张。

王炳山

年度最佳PSP游戏 NO.9 玩家评选·掌机篇

我的暑假4 濑户的少年侦探团、我与秘密地图

票数：7166　得票率：11.54%



自由、清新、恬静，你能想到的所有凝聚“和谐”意味的字眼都可以加之其上，再加上掌机带来的随时随地便携体验，完美！

郭立刚

回过头来看看自己以前充斥着无限作业的暑假，悲剧啊！

沈王俊

虽然我小时候没有像日本小朋友那样捡瓶子和捉虫子，但是那么惬意的暑假，真的是令人相当羡慕。尤其是晚霞的时候，更加让人亲切无比。

任毅

年度最佳PSP游戏 NO.10 玩家评选·掌机篇

偶像大师SP

票数：4875　得票率：7.85%

看MM们蹦蹦跳跳的感觉真好！

刘仪伟

《偶像大师》满足了千千万万的宅男心愿啊，支持！

尹宇峰

2009年是一个大作频发的年份，一款又一款的经典游戏让人目不暇接。在过去的一年中我们有着开心，有着感动，这些都将化为美好的回忆留在我们的脑海中，而各位玩家在这里评选出的游戏正是这美好回忆的见证。可能在将来回忆起来时，我们会想起，有哪些游戏陪伴我们度过了这段时光。2010年也会是个游戏丰收年，从年初起，我们就有了《王国之心》、《战场的女武神》这样非常优秀的作品，相信在这一年中玩家们将会享受到更多更好的游戏。本文的最后，笔者代表《掌机王SP》的全体工作人员向各位读者致以新春的祝福，祝大家在新年中开心快乐，心想事成。

2009年度TVGAME大赏（玩家评选）活动中奖名单

一等奖 5名



次世代主机任选一台

广东省广州市 杨家懿
上海市浦东新区 俞理钧
吉林省延吉市 崔文超
河南省洛阳市 刘清扬
广西省南宁市 陈广勇（levelup网站投票）

二等奖 5名



NDSi主机一台

云南开远市	张　宇
四川省成都市	曾浩翔
上海市普陀区	平诚志
北京市昌平区	杨　格
江苏省镇江市	余　松（levelup网站投票）



三等奖 5名



PSP3000主机一台

北京市丰台区	李　楠
辽宁省大连市	程　汉
广东省汕头市	林少忠
天津市南开区	窦建旭
云南省昆明市	钟　宇（levelup网站投票）

参与奖 GTcoupe™系列游戏周边产品 300名









参与奖中奖名单见下页



NDSi 8合1炫彩水晶硅胶套装



Wii III蓝光充电支架



PSPgo 8合1套装



X360手柄充电套装

Wii 48合1奢华套装



PS3蓝牙耳机

重庆市	伍洪明
重庆市	陈玉麟
重庆市	曹嘉兮
重庆市	郑冠东
重庆市	刘晟成
重庆市	陈睿君
桐乡市	姚志成
桐庐县	冯华
绍兴市	俞佳华
衢州市	严佳俊
平湖市	张超伦
乐清市	郑志坤
金华市	韦玮
嘉兴市	尤钧
嘉兴市	俞春雷
湖州市	左苠
杭州市	覃薇薇
杭州市	夏煜鑫
杭州市	华巍
杭州市	金怡枫
杭州市	汪一帆
海宁市	王晓东
景洪市	罗华文
昆明市	李悟宇
个旧市	马一通
楚雄市	王贻佳
乌鲁木齐市	高宾
乌鲁木齐市	张钊
乌鲁木齐市	秦皓
克拉玛依市	邓天辉
克拉玛依市	卯昊杰
天津市	张永展
天津市	王涛
天津市	王海明
天津市	杜兴国
天津市	张源
天津市	张伟
天津市	刘吉庆
天津市	汤哲
天津市	范小龙
自贡市	余洪伟
资阳市	杨晋
雅安市	张蕾
雅安市	胡海啸
南充市	杨超
绵阳市	尹鹏
泸州市	黄宇
乐山市	张杰
都江堰市	杨鑫
成都市	肖华栋

成都市	姜瑞
成都市	陈锦熙
成都市	王径舟
成都市	叶楠
成都市	姜寒冬
沈阳市	张键楠
上海市	余剑
上海市	刘斌
上海市	陶鑫添
上海市	漏佳卿
上海市	杨燕
上海市	孙珂
上海市	袁辉
上海市	王旭
上海市	顾静
上海市	陈晓甦
上海市	陈海敏
上海市	姜志雄
上海市	徐祺
上海市	许晴
上海市	龚添乐
上海市	马晨麟
上海市	王晓怡
上海市	叶迎森
上海市	陆吕雯
上海市	禹良凯
上海市	朱泓霖
上海市	王梦熊
上海市	宋琦
西安市	高玺
西安市	李瑶
西安市	曹兰
西安市	裴辰星
西安市	袁张璋
西安市	董琪
西安市	孙令宜
西安市	江浩
宝鸡市	关玉琦
宝鸡市	李明
阳泉市	荆琛
太原市	赵少杰
太原市	范宇昆
邹城市	边阳
淄博市	商琦
烟台市	汤铁林
潍坊市	李冠军
青岛市	于淼
青岛市	项雪
济南市	吴松洋
济南市	薛[illegible]龙

德州市	叶增龙
西宁市	惠晖
银川市	孙琦楠
银川市	曹凯
银川市	叶旭
吴忠市	汪洋
乌兰察布市	徐亨
呼伦贝尔市	李士岩
呼和浩特市	吕日华
呼和浩特市	刘一鸣
包头市	马宏飞
沈阳市	赵双
沈阳市	刘骁
沈阳市	郭宣
辽阳市	霍尧东
锦州市	刘婷
抚顺市	唐禹
丹东市	张东林
大石桥市	郭鹏
鞍山市	王莹
南昌市	盛世杰
南昌市	占力超
九江市	黄叶飞
赣州市	唐力
镇江市	卜崇松
扬州市	葛海涛
盐城市	吴昊旻
徐州市	张可
无锡市	沈力烽
无锡市	莫然
苏州市	顾健
南通市	秦月
南京市	程喆
南京市	葛友彬
淮安市	卜龙
高邮市	曹扬
丹阳市	钱骏
常熟市	张友恒
延吉市	董皓宇
集安市	金磊豪
长春市	周莹
长春市	周户星
长春市	李默
长春市	李宏
株洲市	刘婷婷
娄底市	杨栋
吉首市	梁栋
怀化市	张佩佩
衡阳市	谢晨
郴州市	欧阳君怡

郴州市	黄羽纶	梧州市	彭杰	白银市	李林
长沙市	朱江	南宁市	崔欣	漳州市	蔡艺源
应城市	朱百峰	南宁市	罗川云	漳州市	黄杰
武汉市	肖晓龙	南宁市	钟逍	漳州市	王少锋
武汉市	陈钊	南宁市	方玉峰	云霄县	吴庆华
武汉市	陈明	南宁市	陈晓	厦门市	郝明亮
武汉市	韩廷瑞	南宁市	梁志学	厦门市	林威亮
武汉市	杨青松	柳州市	吕翔	厦门市	林哲龙
武汉市	诸俊杰	来宾市	韦凌	厦门市	王扬
武汉市	詹奕晨	贺州市	蒋锐翔	邵武市	朱闽善
十堰市	明庭彦	桂林市	徐东鹏	三明市	陈豪
黄石市	刘传浩	桂林市	方洋	南平市	郑荣晶
黄石市	程晋	博白县	蓝力潮	福州市	傅彦
牡丹江市	余宝江	北流市	肖松林	福州市	官昕
鸡西市	赵越	珠海市	陈明琨	福州市	陈智敏
鹤岗市	石瑾毅	珠海市	李铭艺	北京市	王志
哈尔滨市	刘宗尧	中山市	黄泽豪	北京市	班倩
哈尔滨市	刘玉欣	肇庆市	刘维佳	北京市	张洋
哈尔滨市	迟剑博	湛江市	陈恩泽	北京市	陈德义
大庆市	何媛媛	湛江市	杨京华	北京市	王强
大庆市	郑源	云浮市	陈晓敏	北京市	冯意
郑州市	楚庆鑫	郁南县	谢羽	北京市	郭思聪
郑州市	陈昊	阳江市	陈朴	北京市	闫宇
郑州市	吴雪龙	深圳市	刘霜露	北京市	邱颖
郑州市	李冲	深圳市	赵璟雄	北京市	言信
三门峡市	祝卉卉	深圳市	吴国彬	北京市	王紫崴
濮阳市	陈旭东	深圳市	方薇	北京市	贾一楠
漯河市	梁军	深圳市	汪炫青	北京市	童庆翔
洛阳市	王玺	深圳市	李君杰	北京市	赵楠
安阳市	张嘉伦	汕头市	黄远	北京市	周丽娜
张家口市	侯威	茂名市	吴冠莹	北京市	杨宗硕
邢台县	刘浩	江门市	赵飞鸿	北京市	丁蕊
唐山市	代思远	惠州市	肖嘉坤	北京市	王一鸣
石家庄市	贾朦	鹤山市	刘剑	北京市	弓日林
秦皇岛市	闫海波	广州市	区俊	北京市	魏玉洁
廊坊市	李维	广州市	何嘉斌	北京市	陈旭光
邯郸市	高飞	广州市	邓玉钏	北京市	曲波
承德市	孙跃	广州市	林奕安	北京市	侯新亮
保定市	郑宁	广州市	高翔	北京市	李强
保定市	王佳男	广州市	全悦	芜湖市	冯晓
三亚市	林龙杰	佛山市	吴松哲	铜陵市	曹伟
海口市	方飞	东莞市	蔡志弘	马鞍山市	俞缜
海口市	吴倩	东莞市	陈建伟	淮北市	戴鹏飞
都匀市	宋顺康	从化市	李伟强	合肥市	金超
贵阳市	胡文江	武威市	谢坤	合肥市	王祺隽
贵阳市	徐家皓	天水市	肖宇栋	合肥市	肖山
贵阳市	黄先倩	天水市	刘帆	巢湖市	朱立克
柳州市	梁婷婷	兰州市	戴磊	蚌埠市	程炫华
桂林市	张宜献	兰州市	谢超	安庆市	史宇澄
北海市	张平澜	兰州市	[illegible]	安庆市	李品



2010年新春购机全面指南

专题企划 SPECIAL FEATURE

随着春节的临近，相信不少朋友又开始大肆挥霍年终奖与新年红包，来购买自己心仪的主机犒劳自己。本辑《掌机王SP》中我们就邀请曾经撰写过多年游戏市场评论的Raeca，来为大家对当前国内主机市场做一番解析，并为大家购机答疑解惑。

兰姆（以下简称“兰”）：好久不见，听说你最近在淘宝上开了个小店，生意不错呀？

Raeca（以下简称“R”）：呵呵，2008年就开了，赚点外快，也为服务大众嘛。

兰：马上就要春节了，作为“行内”人士，你有没有空帮忙跟我一起为大家介绍一下当前的掌机市场的行情以及购机的一些要点呢？

R：太客气了吧，咱们谁跟谁，有什么需要我帮忙解答的只管问就好了。Let's Go!

当前最畅销的掌机

兰：现在市场上什么机器卖得最好？

R：单就掌机市场而言，现在最畅销的还是PSP。PSP毕竟外观大方，而且用途广泛，这样就使得整体的消费群体要比NDS的玩家大很多。但PSP的销售特别不赚钱，正是因为PSP名声在外，太多的翻新机、二手机、山寨机在市场里面捣乱，玩家也不太明白行情，经常有直接要求打5折的，估计都是看了网上山寨PSP的广告，不明不白就真以为PSP卖500了。这样砍价，实在让人哭笑不得，生意自然也特别难做。

兰：PSP目前在卖PSP-2000、PSP-3000，还是PSP go？

R：主力肯定是PSP-3000。而对于PSP go这样没有破解的机器，销量几乎可以忽略不计……而PSP-2000虽然买家还有需求，但目前市场上95%销售的都是翻新机二手机，质量隐患太大，我们店里不卖。剩下5%比例TA-088v3主板的PSP-2000，有全新4.01固件的，跟PSP-3000采用一样的破解方法，价格也差不太多，买家不如直接买PSP-3000。

兰：那NDS卖得如何？

R：全年来看也不差，来购买NDS系列主机的基本都是已经很了解NDS的玩家，市场价格透明，买家心里也有数，谈价自然也比较愉快。而最近神游公司行货iDSi刚刚上市，使得希望获得正规售后服务的游戏玩家都趋向于购买iDSi。而我本人也更喜欢卖iDSi，毕竟主机是正规产品，包装有对号封条，跟客人介绍起来不费劲，遇到主机存在问题也很容易明确责任，不像卖水货机器，机身大多是不对号的，很多玩家就觉得这种机器是二手的，再遇到点什么按键不灵敏或者坏点的，很多时候买家就来怀

疑卖家的诚信了。另一方面，行货售后保修因为有神游提供的全国联保服务，这对于卖家与买家都是很方便的事情，所以我们更愿意向顾客推销iDSi。

兰：如果玩家想在PSP与NDS之间选一个，你会推荐啥？

R：从商家角度来说，客人意愿上更偏重哪个，我就会照着他的意思去推荐这台机器，因为很多客人心里已经有了一个打算，过来询问只是希望得到一个肯定。对于店家来说向着客人的意思比较方便成交，如果客人明明是想买PSP，而我却去推荐NDS，回头客人说“那我再考虑一下”，然后就跑去别的店成交，那就“杯具”了。从一个玩家的角度考虑，当然我觉得我本来也还是算是玩家，资金允许的情况下最好是两台机器都有。毕竟，这两个平台很大一部分游戏都是“独有”的，如果你想要玩到所有的游戏，那就只有都买了。而如果手里只有买一台主机的钞票，那么自己得先明白自己更喜欢玩哪些类型的游戏，对照着看哪台主机上该类型游戏更多一些，然后决定先买哪个。至于什么多功能与性价比，不需要去考虑，因为PSP那点多功能优势，早就被当前的主流数码产品全面超越了。600块钱的国产MP5，该有的都有，屏幕还更大，支持视频格式还更多，而且往往还自带16GB存储器，更不用说现在已经慢慢普及的智能手机了，播放视频、听歌、玩模拟器也都能轻松搞定！



PSP购机解析

兰：如果一个玩家想购买PSP，他需要知道一些什么？

R：当前市场价格、主机型号的区别、能不能破解、有什么配件需要购买……大体上需要先了解这些才可以去购机，否则容易被宰。

兰：那么先来介绍一下当前市场行情吧。

R：年末嘛，每年其实都差不多，主机价格都在不断上涨。其实今年PSP-3000的市场情况跟去年PSP-2000特别相似。

兰：怎么说？

R：跟去年PSP-3000上市一样，大家都很乐观地认为PSP-3000会很快破解，而无视PSP-2000的存在。结果PSP-3000迟迟未能破解，PSP-2000的新机却越来越少，于是价格飞涨，最高的时候一度炒到1800元左右。今年，也许先前有玩家认为PSP-3000采用的TIFF漏洞破解方法是不完全破解，因此对PSP-3000未来功能扩展颇有不满，想继续等待进一步破解再出手。可计划赶不上变化，眼看虚拟自制固件功能越来越强大，而目前可使用TIFF漏洞破解的、5.03以下版本的PSP-3000主机越来越少，物以稀为贵，可破解的PSP-3000的价格因此正不断上涨，当前价格已经由一个月前的11XX元，猛涨至13XX元，并有持续上涨的趋势。所以，现在可能是入手性价比还算合理的最后机会了。新出厂的主机均为5.50甚至更高版本，不支持破解、无法玩下载的ISO游戏，只能跟PSP go一样留着看MP4，价格自然维持在比较低的水平。

兰：那目前还有可能买到全新的PSP-2000吗？

R：不可能，绝了这个念头吧。有新机我干嘛不卖，我也想多赚点啊。

兰：呵呵，像你这样死心眼是赚不到钱的吧？你来快来说说如何区分是可以破解还是不能破解的PSP-3000吧。

R：这个很简单，开机查看系统版本号，只要不高于5.03就可以了，也就是系统最

高版本只能是5.03，低了无所谓，高了就没得破解了。

兰：只要是5.03以下就肯定可以破解是吗？有没有部分主机的破解难度较大这类问题呢？因为我们都知道，TIFF漏洞启动成功率并不算高，很考验RP，而且很耽误玩家时间，甚至会影响到游戏心情。

R：这方面并没有差别。破解不成功只可能是方法不对、技巧不符合手上这台PSP-3000。只要是5.03系统（低版本直接升级到5.03即可）就一定能够玩到ISO游戏。

兰：有传说港版机的破解概率比美版机高，软件兼容性也比美版好？

R：不论任何版本、任何系统，主机的系统核心跟硬件都是完全一样的。如果一定要说有区别，那也只可能是使用英文系统的美版比使用中文的港版好，因为破解软件都是老外写的，他们手中大都只有欧版及美版机来做测试，而没有港版，有BUG也是先修正欧美版，而不是港版。所以不可能存在港版机或者日版机特别好破解的可能。

兰：那么为什么市面上的港版机与日版机的价格比欧美版高呢？

R：这主要是汇率以及运输费用等中间环节的差别造成的。索尼官方定价基本没有区别的。

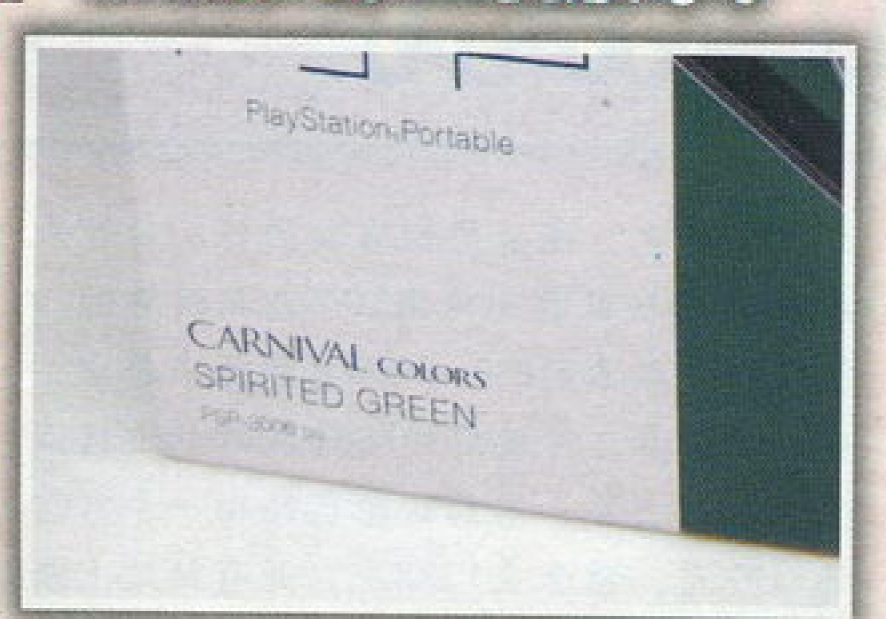
兰：那么用港版日版的价格买了美版的岂不是很亏？

R：是啊，这个是JS惯用的伎俩了。

兰：不如介绍一下如何区分主机版本吧。

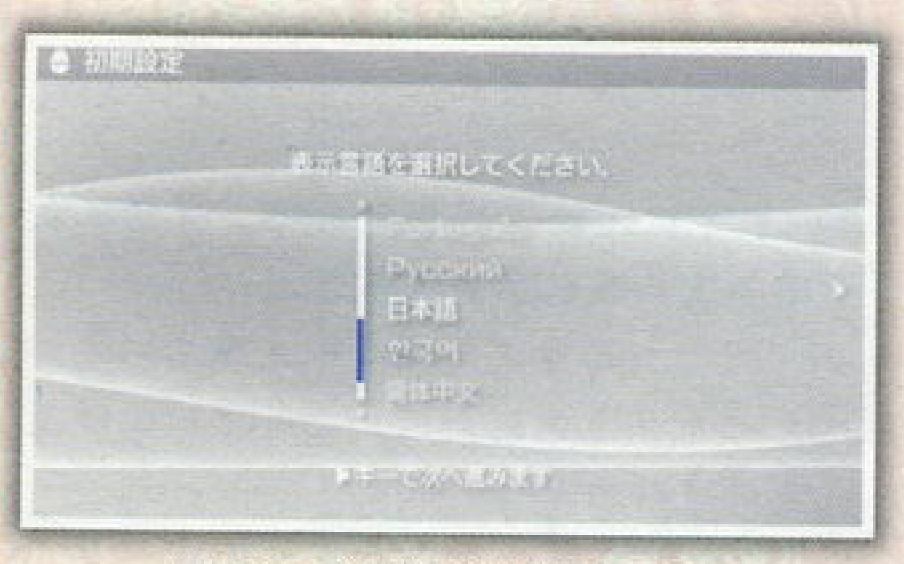
R：好啊。我们就拿一台机器指给大家看。

如何区分主机版本？

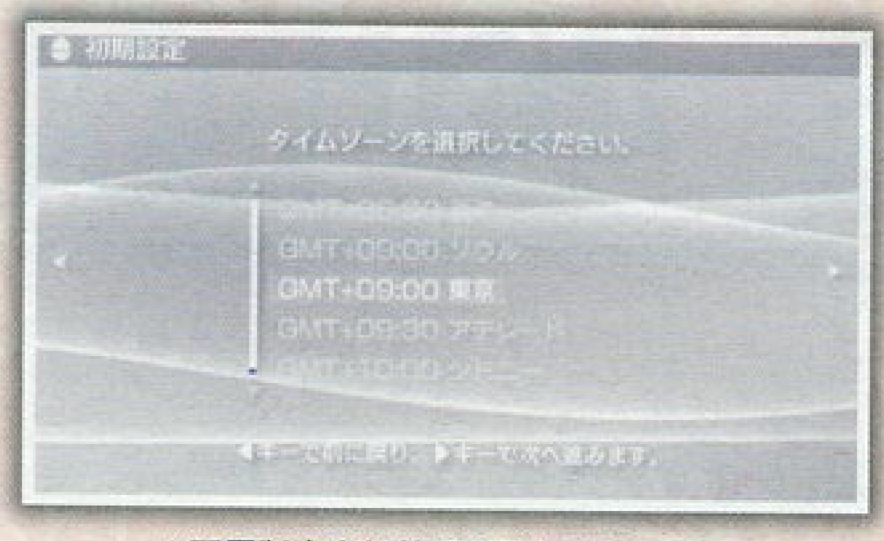


▲包装盒正面的左下角标有主机版本。

在PSP的包装的左下角、主机机身下部的序列号条以及电池舱内都清晰地标注出这台主机的地区版本对应的编号。



▲不同版本主机的系统默认语言不同。



▲不同版本主机的系统默认时区不同。

不同地区版本的主机，在系统初始化之后的系统默认设置上有所不同。如果是港版主机，初始化系统设置之后进行主机设置，默认的语言将是英文，而时区则是“GMT +8:00 Hong Kong”（香港与北京一样属于东八区），而日版主机的系统默认语言则为日语，时区是“GMT +9:00 东京”（东九区）。

各版本主机尽管存在默认语言的差异，但均能在系统内直接设置为使用简体中文界面以及中文文字编码，中文编码能够在MP3 ID3信息显示等时候显示中文字符。而所有版本的PSP所搭配的电源适配器（变压器）也均支持宽电压范围，能够在全球各地直接使用，而不像NDS等主

机，个别区域附赠电源为110V，无法直接在国内使用。惟一存在区别的便是亚洲各区域与欧美区域的主机○键与×键的按键功能正好相反——亚洲地区的主机○键表示确定，×键表示取消；而在欧美地区版本的主机上，则是×键表示确定，○键取消。在安装了虚拟自制系统之后，可以自行将两个按键对应的功能进行交换，十分方便。

兰：我也有听说港版坏点比较多？

R：嗯，是有这样一种说法，说日本的产品历来都是一级品出欧美，二级留国内（日本），三级出到东南亚。事实也确实有部分厂商如此，但这又并不是大家所想像的日系厂商坏心眼刻意要这么做。这一切是由于各国的质量控制标准的差异所致。所有的PSP主机都是由我们国内代工厂制造的，而在生产的时候也没有刻意地去区分等级。只是在产品出厂时需要根据各国的质量检测标准进行筛选，而这其中以欧美的检测标准最为严格，中国以及其他东南亚国家则相对较为宽松，就造成如上所说的结果。我们以液晶屏幕为例进行说明，液晶面板受目前制造工艺所限，出现坏点是必然的，这点大家心里都有数，然而到底坏点在几个以内算是可以出售的“合格产品”？每个国家都有自己的标准：

美国标准：1个坏点以下为A级合格；

日本标准：3个坏点以下为A级合格；

韩国标准：5个坏点以下为A级合格；

中国标准：0个坏点以下为AA级合格，3个坏点以下为A级合格；

中国台湾标准：8个坏点以下为A级合格。

R：这样一来在出厂检测时，发现液晶亮点大于等于两个的时候，这台主机就会被筛检到日本或者香港等地区版本进行包装出厂，而不会被作为美版出货。所以同样是索尼出厂的“合格产品”，美版以及欧版主机出现坏点的概率要比港版和台版低得多。不过注意哦，我们这里说的是抽检概率，并不是说所有日港版必然有坏点。对于版本好坏，玩家们心里有数即可，切勿过度迷信！因为只有拿到手里的那台好才是真的好！明明已经发现有3个坏点的美版主机，难道会比没有一个坏点的日版好吗？

兰：确实，买到手的机器才是最实在的。那Raeca能为我们介绍一下如何检查坏点么？

R：检查液晶是否存在坏点的方法十分简单，事先准备好一根记忆棒，将五张分别为纯黑、纯白、纯红、纯蓝、纯绿的单色的JPG图片拷贝至记忆棒的PSP\PICTURE目录下。



▲使用纯色图片检查坏点。

R：然后启动PSP，进入“照片”栏目，按○键开始浏览图片，按L、R键进行切换。检查时，不要漫无目的地查看，而应该从屏幕正中向外圈进行检查，图片切换的速度不要太快，避免眼花。这样仔细检查，坏点是很容易找到的。

兰：其实听过前面的介绍以后，我相信各位玩家对于挑选液晶应该能够掌握了，不过液晶出现坏点也不必太过在意，就像玻璃中有灰尘一样，实际上在相对很大的区域内一点灰尘并不能遮盖一幅图像。

R：是这样的，坏点非常微小，一个两个都不会影响正常使用的。

兰：目前的PSP主机包装内都含有哪些配件呢？记忆棒和游戏盘是否在包装里会附带。

R：普通版包装内的标配只有主机、电源（即充电器）以及电池。没有记忆棒，没有游戏盘，这些都是要另外购买的。购机时特别要注意防止JS将包装内的原装配件进行调包。由于电源的利润较低，鲜有商家在电源上动歪脑筋，所以只需要稍加注意即可。而电池则需要认真检查。由于

PSP-3000与PSP-2000使用的是编号为PSP-S110的1200mAh电池，本身就比1000型少了约1/3的电量，如果再被更换为组装电池，那么实际使用时间势必少得可怜。在检测电池的时候需要注意电池正面的LOGO，应该要刻印清晰，有立体感。如果是组装的，刻印就会比较模糊，没有立体感。原装电池的正负极标志呈圆形凹陷，其轮廓清晰，边缘呈圆柱形。而组装电池的凹陷边缘则是呈倒圆台形。原装电池左右两侧各有四个铸孔，共计八个，并且颗粒清晰；而组装电池的侧面仅有两个，颗粒较大并且十分模糊。

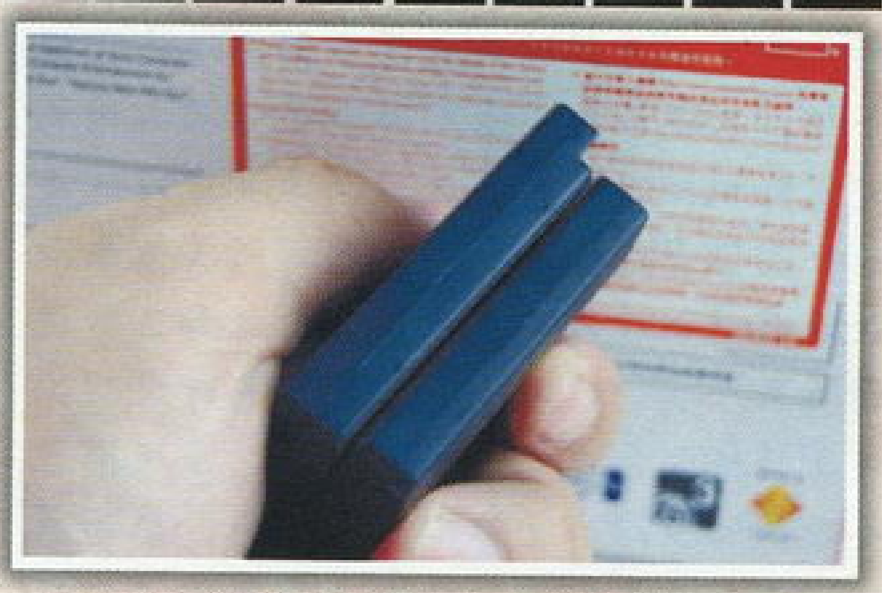


▲PSP-3000标准配置仅有主机、电池以及充电器。

原装电池与组装电池解析



▲原装电池的LOGO清晰而富有立体感。



▲原装电池左右各有四个铸孔，组装电池的侧面则仅有两个。

兰：原来电池是这么容易被更换呢，那么主机机身内的零件是否有被更换的可能？

R：专门拆换新主机零件目前还很少见，不过大多数的猫腻都是拿二手机充新机或是翻新以后再卖。对于翻新机，无论是手机、NDS还是新老PSP，方法都是通用的，那就是细心观察每一处细节，不放过任何一处可疑的地方。而其中几个地方更是需要重点排查的！

兰：确实，只要注意细节，一眼就能将翻新机辨认出来！

R：首先要注意的地方是PSP主机电池舱内的标签贴纸。这个在电池舱内的标签贴纸并不是简单地标出主机版本和序列号，还是作为主机的封签而存在的。若要拆卸主机，必然要将贴纸揭去，如果发现这里的封签有被揭开的痕迹，或者粘贴歪斜，或者几块贴纸距离过近过远，都要小心挑选了。

辨别翻新机

其次要注意的是主机底部的机身序列号。我们知道PSP的机身序列号的标准编号格式是：AA-BBBBBBBB-CCCCCCC-PSP200X，前三段为2+8+7，一共17位数字，其中CCCCCCC部分应该要与电池舱内标签上的数字相符。而末尾的PSP300X，则代表主机的地区版本，这也应当要与电池舱内的标记相符合，同时初始化主机设定之后，也应该要与系统中对应的时区相匹配，若有一项不能满足，则这台主机可能为翻新机。毕竟水货主机只可能存在主机与包装分开运输，而不可能连主机都肢


■正常情况下，电池舱内的封签印刷应该十分清晰，并且粘贴整齐的。


■机身序列号要与电池仓内的号码匹配。

解后重新在国内组装。

目前，在市场上存在有用于制作翻新机的仿造3000型PSP标签，与原版相比做工不相上下，但这些标签均为港版，而且同一批次的序列号都是一样的。在购机时，多让老板拿出一台来肯定就会出现破绽！

兰：一个玩家买了PSP，肯定不能就拿着一台PSP主机回家玩。那么玩家一般还需要购买一些什么周边配件呢？

R：贴膜与记忆棒是绝对不能缺少的。相信谁都不愿意因为一时的不慎而令PSP娇嫩的液晶屏幕上面留下难以抹去的划痕，所以必须购买一张质量优秀的贴膜进行保护。在这里推荐大家使用来自PEGA、莱仕达、卡登仕等国内大厂的新版PSP液晶屏幕保护贴。它们的产品不仅透光度有不错表现，而且由于这些贴膜采用了独创的超柔软吸附设计，即便是面对PSP—3000型四周凸起的屏幕设计，在黏贴时也能够做到无气泡残留，效果绝佳。而在最近卡登仕产品启用了新版包装，采用一次性封装工艺，一旦打开便无法恢复原样，从而避免了有不法JS进行偷梁换柱的可能。


▲市面上常见的Hori、卡登仕以及黑角贴膜。

兰：Raeca你推荐的这款原装贴膜的性能确实不错，不过价格方面据我所知要卖到40元左右，这并不是所有玩家都能接受的吧。

R：嗯，是贵一些，对于荷包不充裕的玩家来说，其实买个高仿Hori贴膜，尽管屏幕边沿会留下少许气泡，但看在价格仅需5元的份上，也只有忍了。

兰：对于PSP主机，由于无论是玩游戏还是看电影都必须依赖于记忆棒，哪怕是只玩正版游戏，都需要一根记忆棒来保存游戏记录，这个可少不了。

R：是的，目前购机的主要配置都是8GB的组装记忆棒，而市面上主要有高速棒（MK2）与超高速（HG）记忆棒两种规格在销售，前者读写速度在9M/s左右，而后者则在14M/s，性能上的差异还是十分明显的，而前后两者的价格差价只有20元左右，建议玩家在资金允许的条件下选择后者，不仅拷贝游戏会快很多，而且游戏中的拖慢也较少出现。



■8GB超高速记忆棒。

兰：如果想要增强PSP的影音娱乐功能，是否还需要购买线控耳机与视频线呢？

R：不要着急嘛，我正想一个一个介绍给你。你看，PSP主机的左下方便是线控耳机以及视频输出端子。线控耳机可以实现音乐播放与电影播放时的快捷操作，而在游戏时只能用于控制音量大小。PSP－1000与

PSP-2000的线控不仅仅是外观上差异较大，而且最重要的是接口不同，故两者不能通用。如果仅仅是想让PSP外接耳机，则可以直接使用普通的3.5mm耳机。同时你也可以将3.5mm耳机连接到线控上使用。


■PSP-3000专用线控耳机。

R：如果想要在电视机上玩PSP游戏，那么就需要购买你刚才说到的视频线了。玩家在家中时，便可以用视频线将电影或者游戏画面输出到电视上，通过大屏幕来享受PSP所带来的震撼。目前视频线共有4种，分别对应四种不同的视频端子：AV端子、S端子、色差端子与D端子。其中D端子为日本国内专用，故本文不作介绍。而在购买视频线之前，请务必先了解您拥有的电视机所支持的端子，从中选择最好的，以便再现PSP优异的画面表现。另外，由于AV、S端子都不具备逐行输出，所以都不能用来输出PSP游戏画面，因此想要实现游戏画面输出，在电视支持逐行的基础上，还必须购买色差端子线。

兰：有读者有来信问，如果想要联机对战需要购买另外的上网卡吗？

R：如果只是短距离的对战，例如两个人面对面，这样的联机是无需再购买其他周边配件的。而如果你想要跟其他地方的玩家进行“网络对战”，那么则需要购买一张盟区战卡才能够实现。

兰：盟区战卡就是无线网卡吧？它跟其他的网卡有什么区别呢？

R：盟区战卡是一种特殊的无线网卡，但与市面上销售的其他无线网卡的确有一些不同。盟区战卡能够支持PSP的对战协议，并且战卡附带的VIP服务可以通过专用的客户端软件，让PSP玩家之间实现远距离的网络对战，而其他的组装产品则没有这种VIP服务。

兰：那就是说，购买战卡的时候还要认准这张VIP卡了？

R：是的，VIP卡是正品的保障。



■正品盟区战卡可以凭借VIP卡序号进行验证。

兰：除此以外玩家还需要购买哪些东西呢？

R：差不多主要的周边配件都已经介绍完了呢，至于保护包、保护壳、挂绳等配件款式众多，玩家们在购机的时候大可根据自己的喜好购买。我这里就不多推荐了。下面是我为大家整理的近期PSP主机以及相关配件的报价，大家可以参考一下。

PSP-3000购机推荐配置

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港，黑）	1380元
记忆棒	8GB HG超高速组棒	140元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
数据线	优之品双头数据线	18元
耳机	索尼PSP-132（原装，无线控）	25元
总计		1568元

备注：主机官方标准包装附带1200mAh电池一块、电源（含电源线）一套。

主机及主要周边参考价格

商品	价格
PSP-3000主机（黑）	1380元
PSP-3000主机（白）	1520元
PSP-3000主机（银）	1430元
PSP-3000主机（红）	1620元
PSP-3000主机（蓝）	1620元

商品	价格
PSP-3000主机（黄）	1540元
PSP-3000主机（绿）	1540元
PSP-2K/3K用Hori膜（原装）	68元
PSP-2K/3K用卡登仕贴膜	48元
8GB高速MARK2组棒	120元

商品	价格
8GB超高速组棒（红）	140元
16GB高速MARK2组棒	240元
16GB超高速组棒（红）	280元
PSP-2K/3K高仿色差线	40元
PSP-2K/3K高仿线控耳机	40元
PSP-2K/3K卡登仕新版线控耳机	98元
盟区战卡（经典版）	95元
盟区战卡（天线版）	135元

NDS购机解析

兰：介绍完了PSP的购买知识，下面该为我们的读者朋友们介绍一下NDS方面的情况了吧？

R：那是，国内喜欢NDS的玩家还是相当多的，我肯定不能厚此薄彼的。

兰：目前NDS系列主机当中，哪一款主机卖的最好呢？是最新的NDSi LL还是NDSi？

R：就最近一个月的情况来看，行货iDSi的销量是最大的，其次是NDSL，然后才是NDSiLL与NDSi。

兰：怎么会这样呢？NDSi LL不是最新一代的NDS主机吗，为什么销量反而排在末尾？

R：此言差矣，NDSi LL只是NDSi的加大版，从硬件性能上来说，没有任何实质上的变化，没增加也没有阉割。如果没有特殊喜好，比如特别喜欢Huge的东东，或者视力不佳想看大点的画面，否则完全不需要考虑这个巨无霸一样的家伙。因为它不仅贵，而且不方便携带。

兰：原来是这样啊，NDSi LL并不算第四代的NDS主机，只能算做第三代NDSi的衍生版本。



■由iQue代理的行货iDSi的包装。

R：而iDSi是由任天堂授权其参股企业神游科技(iQue)在内地正式发行的行货版NDSi主机，其全称为iQue DSi，简称iDSi，而在我国内地以外地区发售的版本都是由任天堂各国分部直接发行，因此称为NDSL（N代表Nintendo，任天堂公司的英文名称）。从主机质量上来说，iDSi与NDSi在同一生产线装配而成，品质没有任何差异。因此，价格便宜，功能全面，又有售后保证的行货iDSi自然就变成当前玩家购机的首选了。相对于美版11XX元以及日版13XX元的价格，行货iDSi目前售价大约在1230元左右，并不算太高。玩家也很少人会去贪便宜、为了省几十块钱去购买美版，最后还得另外掏钱购买220V电源，并且担心质保问题。

兰：那么为什么NDSL还这么好卖呢？

R：这里说的NDSL其实都是翻新机。对于老外来说，购买一台游戏主机并不算一件高消费的事情，因此一旦NDSi上市了，很多人就选择会丢掉NDSL而购买最新的NDSi，于是便有大量的洋垃圾NDSL流入国内，经过有关方面人士的处理（检测、修理、换外壳）后重新在国内市场销售。这些主机价格极其低廉，大约四百到五百元即可买到。对于很多纯玩游戏的低收入玩家来说，NDSL玩到的游戏与NDSi并没有多大区别，并且NDSL还能够兼容GBA游戏卡带，反而较NDSi的游戏资源更加丰富。因此翻新NDSL的销售情况也很不错。

兰：原来如此。那么Raeca你会推荐玩家购买哪一款NDS主机呢？

R：其实刚才已经说得很清楚了，你是没注意听我说吧？那我就总结一下列给大家：资金充裕的，行货iDSi；荷包较紧的，翻新NDSL；对“外国货”有特殊爱好的，NDSi（其实同样是MADE IN CHINA）；喜欢巨大机器或眼神不好的，NDSi LL。

兰：很多人担心行货iDSi会比NDSi阉割了一些什么功能？

R：完全没有任何功能遭到阉割，反而是机能有所增加。

兰：哦？此话怎讲？

R：一样双屏双摄像头，按键一个没少。而大家关心的Wi-Fi功能依然保留，iDSi不是手机，不会跟移动联通电信抢市场，所有这种设备是可以安装Wi-Fi芯片的。大家完全可以通过iDSi接入互联网，进行联机对



战，甚至实现浏览网页、收发邮件、上MSN等诸多联网功能。

兰：听说iDSi与日美版相比没有浏览器？

R：那只是官方浏览器的中文版本还没有开发好，今后开发好发布了，大家完全可以登陆iDSi的软件下载平台免费下载安装到主机里面，要知道iDSi与NDSi一样是可以通过官方平台下载最新的软件与游戏资源的。而等不及的玩家，也可以使用非官方版本的浏览器以及各种自制软件实现各种互联网应用。这就好比你买了一台笔记本电脑，无线网卡已经装在机器的主板上了，但是系统上没有安装浏览器，不能说这台机器不能上网。

兰：确实如此，那么除此以外，你说的机能增强是指哪些呢？

R：为了更好地支持中文软件，iDSi的内置存储芯片是NDSi的两倍，也就是iDSi是512MB，而NDSi只有256MB。另外，iDSi无需任何修改，即可直接支持针对大陆地区发行的中文正版游戏，以及针对世界上其他地区发售的NDS游戏。而NDSi想玩官方中文游戏卡，只能通过破解的方法。另外，全中文系统的iDSi可以让大家充分体验NDSi的新增机能，例如使用双摄像头进行拍照的iQue DSi趣照、使用到SD卡槽存储音乐的“iQue DSi趣音”，以及可以下载到更多中文正版游戏的iQue DSi商店频道。可以说只有行货iDSi才能发挥出NDSi主机的全部机能。

iDSi与NDSi之间的差异

· iDSi的内存芯片大小为512MB；而NDSL则仅为256MB。

· iDSi的系统语言为为中文；而NDSi则没有中文，不同区域版本的主机，只有日、英、法、西班牙、意大利语等语言，无法设置为中文系统。

· iDSi不仅能够运行日语、英语等外语游戏，还可以运行神游在国内发行的中文正版游戏；而NDSi不支持中文正版游戏（使用烧录卡除外）。

· iDSi主机包装内附带符合我国标准220V的电源，而美版、日版等地区的NDSi主机包装内的电源为110V，无法在国内直接使用。

· iDSi主机预装中文正版《任天狗狗》；NDSi什么游戏都不送。

· iDSi主机提供中文在线商店，玩家可以通过购机时获得的点数（1000点）购买喜欢的正版游戏；NDSi的在线平台为日语或英语，并且只能下载对应的非中文游戏。

除此以外，因为iDSi是正式授权发行的行货主机，享受有全国联保等贴心的质保服务，而NDSi在国内属于水货，只有店家自行保修，无论是工艺水准还是替换的零件都没有切实保障。最让人心动的是，目前iDSi的平均价格在1230元左右，与NDSi基本持平。相比之下，iDSi在各方面明显占有优势。

兰：相比之前，换成我我也会买iDSi的。

R：惟一的遗憾就是行货iDSi目前只有黑白两色，想要立即入手粉色、绿色、蓝色主机的玩家，只有考虑日美版了。

兰：嗯，对于想要买台彩色主机讨MM欢心的玩家就比较难取舍了。

R：如果大家愿意把MM介绍给我，我倒是可以试一下说服MM喜欢酷酷的黑色，或者纯洁的白色。

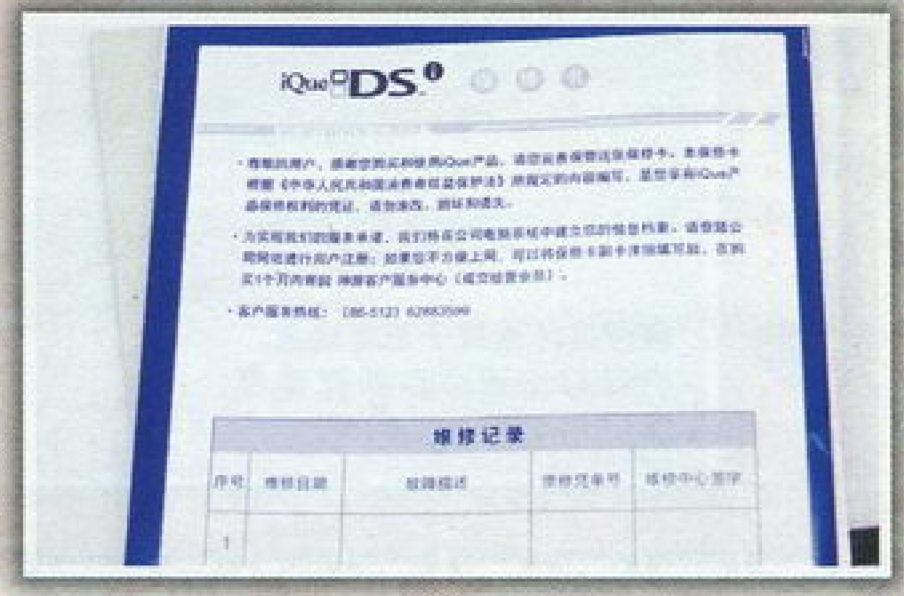
兰：你不要做梦了，赶紧回来给我们继续介绍啊！我还想知道在配件上，行货主机与水货有什么区别吗？

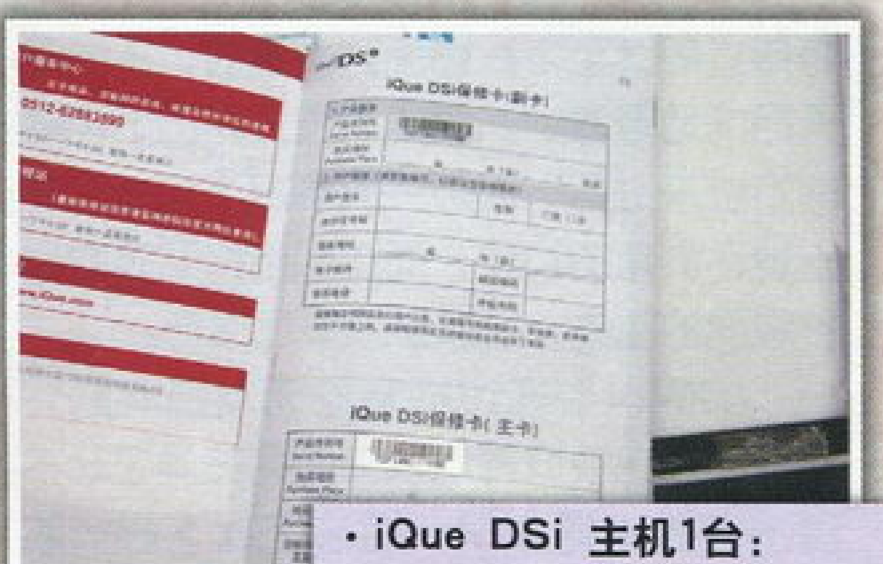
R：当然有区别啦，日美版配的电源是110V的，无法直接在国内使用，要玩机器得另外买电源，而行货iDSi的是220V，买回来直接插上就能用。其他方面就没有区别了，只是说明书也是中文的而已。另外，还有产品认证单，凭借主机序列号与验证码可

以在官网注册验证。最后还得注意一下，由于主机是行货正品，不存在主机与包装拆开运输的可能，因此主机机身序列号与保修卡上的序列号必须一致，否则必为二手机。

行货版iDSi主机的包装配件









- iQue DSi 主机1台；
- 触控笔2支（机身内置触控笔1支，包装内另有1支）
- 专用220V电源适配器1个
- 产品说明书3份（快速指南、基本/操作篇、解答篇）
- 产品保修卡1份
- 产品认证单1份
- 《任天狗狗》使用说明书

兰：行货机验证翻新二手真简单……

R：行货嘛，买着放心，用着省心。

兰：我看那边堆着的新机好像包装上是有封条的？

R：确实，iDSi的包装与之前的iDSL有所不同，有两张圆形透明贴纸作为封签。新主机在购买之前是不会拆封的，如果发现有拆封的机器，那么可能已经有人试过了。

兰：如果我去买机器，不拆封怎么知道有没有坏点啊？

R：能不能先验坏点再付款，这个就是你跟店家去商量的事情了。因为作为行货，一切按照国家有关政策执行，液晶屏上存在有3个以内的坏点确实不属于质量问题。商家可以给你挑机包点，但也有充分的理由拒绝这项服务。

兰：但是如果拆封进去，发现机器有其他问题那商家总需要负责吧？你得教大家如何检测才行。

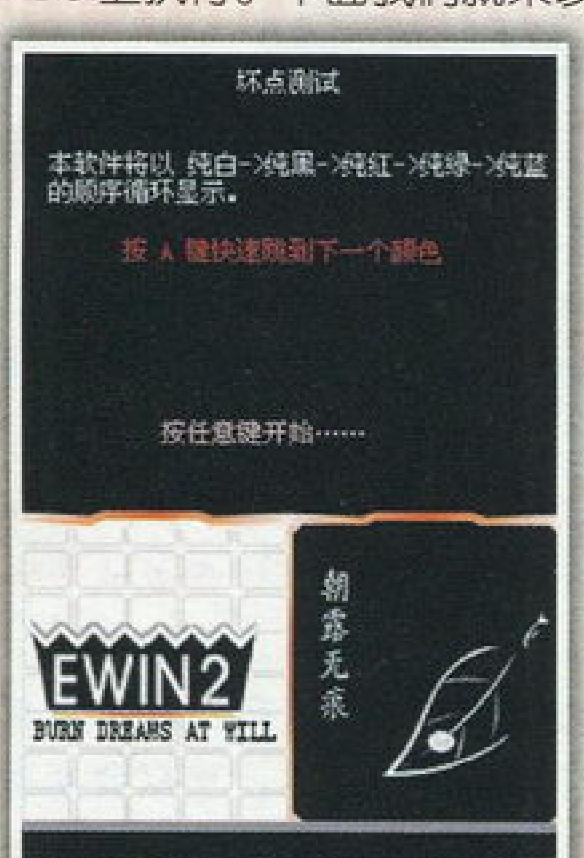
R：如果拆封发现主机确实有存在质量问题，那肯定不能就这样买单。可以要求商家换一台给你，然后让商家将主机返厂处理。



■液晶坏点属于正常现象，但目前出现坏点的概率极低，玩家大可放心购买。

检查液晶

检查液晶坏点通常的办法是使用纯色图片，令有坏点的像素从其他正常像素点中暴露出来。而NDSi内部菜单中并没有便于检测屏幕的纯色画面，单靠主机菜单画面判断坏点的难度较大。这里推荐一种检测方法，就是使用烧录卡来运行专门用来监测屏幕的程序。如果你身边有志同道合的朋友已经抢先入手了iDSi，并拥有合适的烧录卡，那就先借来一用吧。就算实在找不到，也可以带个U盘，拷贝上检测程序，要求店家提供烧录卡来拷贝检测程序在NDSi上执行。下面我们就来以使用Hyper-R4i烧录卡为例来介绍如何使用检测程序，使用其他品牌烧录卡过程与之相仿。



进入程序后，按任意键开始进行纯色画面的切换，程序会自动开始切换，无须人工干涉，而按A键则可无须等待立即跳至下一画面。检查时，不要漫无目的地查看，一般是采取先周围后中间的方法来进行，因为一般情况下坏点主要出现在屏幕的边缘，而边缘恰恰又是容易被忽视的部位，所以必须重点对待。

如果以上通过检测均无发现问题，恭喜你，这块屏幕可以算是完美屏了。不过不要高兴得太早，而忘了对下屏“触控”功能进行检测。NDS主机的最大魅力莫过于可以用触控笔点击屏幕来进行游戏。所以如果触控功能出现问题，或是存在偏差和不灵敏的现象，那购买的iDSi就无法正常使用了。检查iDSi下屏触控精准性的方法很简单，iDSi系统整合了一个PICTOCHAT的绘图聊天软件。在系统菜单中点击下屏左侧的图标便可进入。之后便可以在屏幕上随意涂鸦，看看触摸屏是否灵敏、准确。



兰：除了贴膜与烧录卡之外，玩家们在购机时还需要购买哪些周边呢？

R：烧录卡只是游戏破解设备，是不带存储空间的，需要再购买一张TF卡才能使用。

兰：TF卡，就是通常手机里用的那种比指甲还小的卡吧。一般购买多大容量的合适呢？

R：是的，一般手机现在都是插TF卡的，目前主流配置是购买4GB的比较合适，价格也只要80元左右。性价比最高。除了TF卡，如果玩家购买的是美版或者日版主机，记得还要买一个组装的220V电源，否则主机包装内标配的110V是不能用的。其他包包壳壳等周边我就不做详细介绍了，这个大可根据玩家的喜好自行选择。下面是我为大家准备的购机推荐配置与近期的价格行情，希望对大家的购机能有帮助。



▲金士顿行货4GB的产品包装。

DSi购机推荐配置

注意：价格以2010年1月21日当日报价为准，各地行情有所不同，价格仅供参考。

DSi		
主机	iDSi（行货）	1230元
烧录卡	Hyper-R4i	68元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	88元
贴膜	NDSi专用Hori贴膜	68元
水晶壳	卡登仕专用水晶壳	88元
总计		1542元

主机及主要周边参考价格	
主机	价格
iDSi主机（行货）	1230元
NDSi主机（日版）	1340元
NDSi主机（美版）	1160元
贴膜	价格
NDSi专用Hori贴膜	68元
NDSi专用卡登仕贴膜	48元
烧录卡	价格
AK2i（1.4）	85元
黄金版TTi（1.4）	48元
Hyper-R4i（1.4，即时存档）	68元
EZ5i（1.4，即时存档）	108元
DSonei（1.4，即时存档）	158元
M3i Zero（1.4，即时存档）	188元
存储卡	价格
金士顿 2GB TF卡（行货）	58元
金士顿 4GB TF卡（行货）	88元
金士顿 8GB TF卡（行货）	158元



■行货iDSi附赠《任天狗狗》游戏。



■包装精美整齐的iDSi。

非常感谢Raeca为大家带来的这次购机解析，我想对于将要购机的玩家朋友们一定会有很大的帮助。不过兰姆在这里也要提醒大家，文章篇幅有限，所介绍的内容无法做到包罗万象，而玩家朋友们在购机之前，一定要对当地的电玩行情做一个了解，尽量选择有实力的电玩店购买，不仅产品质量有保障，而且售后也有保证，切莫贪图而上当受骗。

2009
掌机游戏年鉴

文 掌机王全体编辑 美编 紫枫

年鉴阅读说明

口袋妖怪 心金·灵银

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

Nintendo	RPG	2009年9月12日	1人
4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 10

已通关 □

NDS

以10年前经典的《口袋妖怪 金·银》为蓝本、采用《钻石·珍珠·白金》的引擎并大幅优化的重制版。游戏中，玩家扮演主角，以成为精灵联盟冠军为目标而进行一系列冒险，邂逅无数的精灵和训练师，最终挑战传说中的训练师小智。游戏的流程和原作大致相同，但精灵扩充到了493种，并增加了很多原创情节。收集、育成、通信、对战四大要素在本作中得以完美诠释，同捆的计步器更将育成延伸到了游戏之外的日常生活中。



游戏中文译名

游戏原名

信息栏

上列从左往右依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、游戏人数

下列从左往右依次为：游戏售价、对应周边情况、推荐玩家年龄

推荐度（满分为10分）

是否通关

如果你已将该游戏通关，则可在“已通关”后的框内打上“✓”

游戏画面

本年鉴精选了2009年发售的260款热门掌机游戏介绍，其中黑色框内的为PSP游戏介绍，粉色框内的则为NDS游戏介绍。每款游戏的介绍篇幅在180～190字之间。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MUG	音乐游戏	STG	射击游戏
TPS	第三人称视角射击游戏	TAB	桌面游戏

年鉴索引



指环王 征服

The Lord of the Rings: Conquest

推荐度 7

EA Games	A·RPG	2009年1月13日	1～4人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上	

已通关

NDS

游戏初期玩家只能选择剑士参战，后期会很快相继出现弓箭手和法师，除了这3种基本的角色之外，游戏中当达成一定条件后玩家还可以解禁并控制其他种类的英雄角色，如阿拉贡、甘道夫等，他们都具有特殊的移动能力以及攻击能力。角色的操作模式可由玩家自己选择，分为触控笔和按键两种。值得一提的是，本作中玩家可以作为英勇的正义大军参与圣战，或是与索伦的邪恶军团一起征服中土世界。





女神异闻录 恶魔幸存者

女神异闻录デビルサバイバー

推荐度 9

Atlus	S·RPG	2009年1月15日	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

NDS

本作是"《女神》系列"在NDS平台上的首款作品，以系列传统的战斗系统加上战棋类游戏方式制作而成。故事发生在东京市中心，人们在获得来源不明的COMP装置后拥有了召唤恶魔的能力，随着恶魔数量的剧增，地区的治安状况面临崩溃的边缘，主人公一行要在军队的封锁圈中与各种恶魔、教派和阴谋家对抗。游戏采用小队编成系统，我方每名角色可携带两只仲魔共同行动。恶魔合体得以保留，玩家可不断强化自己的仲魔军团，挑战强大的隐藏BOSS。



迷你烟花

Big Bang Mini

推荐度 8

SouthPeak Games	STG	2009年1月21日	1人
19.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

本作以射击游戏类型结合炫丽的烟花主题，为玩家提供了一场虚拟世界的烟花之旅，从极富春节色彩的香港站出发，到冰封的南极、神秘的埃及、浪漫的巴黎，每个地点烟花的形态及爆炸效果都完全不同，极具当地风情。游戏玩法很简单，用触控笔控制自己的烟花，并向上方任意角度发射以击落目标，将掉下来的三角形收集起来，下屏左侧的收集槽积满之后就可以过关。需要注意的是，空中掉落的烟花碎片是会引起我方烟花爆炸的。



犬神家一族

犬神家の一族

推荐度 8

From Software	AVG	2009年1月22日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

已通关

NDS

由日本推理小说家横沟正史的同名小说改编的文字类AVG，玩家要扮演原作主人公金田一耕助前往地方上的豪门犬神家，挑战多起杀人事件。原作的剧情和气氛在本作中得以良好再现，黑白水墨画的画面轻易将玩家带入独特的日本近代世界。收集线索时除了与关键人物对话外，金田一还可以使用放大镜阅读书报，攫取必要线索并游玩迷你游戏。金田一的经典摇头动作也予以保留，当推理进入瓶颈时在他的头上画圈，即可得到推理提示。



龙士传说 无限 加强版

ジルオール インフィニット プラス

推荐度 8

Koei	RPG	2009年1月22日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

PSP

Koei于PS平台推出的同名作的强化移植版，主要追加了20个剧本和大量的新情节，另外弗雷娅、费穆以及艾尔法斯这三名角色也可以正式成为同伴。本作最大的特色在于自由度极高，游戏流程分为几个时期，借助特有的“自由剧本系统”，玩家可以决定主人公的立场、冒险起始点、游戏中的事件和地区任务等，从而发展出完全不同的冒险历程。战斗方面采用了以越快速度打倒敌人就能获得越多经验值这一独特系统，另外完成城镇中的各种委托还可以获得灵魂点数以开启新的职业。



灵感动作 小瓦强的大冒险

ひらめきアクション ちびっこワギャンの大きな冒険

推荐度 7

NBGI	ACT	2009年1月29日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

“《瓦强世界》系列”时隔14年的最新作，故事讲述瓦强沉睡的小岛上遭到了邪恶科学家“恶魔博士”破坏，为了保护岛上的居民，守护神瓦强再度苏醒过来惩恶扬善。本作为横向卷轴动作游戏，玩家要控制瓦强在布满敌人和陷阱的关卡中冒险，而在每关的最后，游戏还为玩家准备了接龙、找碴和神经衰弱等具有特色的BOSS战，所以想顺利闯关除了要有一定的操作技术外，一个灵活的头脑也是必不可少的。



世界传说 光明神话2

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2

推荐度 8

NBGI	RPG	2009年1月29日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关



PSP

由来自“《传说》系列”的人气角色们与玩家自创的主人公一起，进行梦幻般冒险的RPG作品第二作。除了前作中的《传说》角色依然保留外，本作中还加入了《无瑕》、《宵星》等作品中的人物，令来自《传说》的角色达到了50名。游戏依然按照任务制来进行，除了推进剧情的主线任务外，还有大量的支线任务存在，在耐玩性上相当有所保证。游戏中的秘奥义画面全部加入了角色的面部特写，在观赏性和魄力方面比前作进化不少。



噬魂师 战斗共鸣

ソウルイーター バトルレゾナンス

推荐度 6

NBGI	FTG	2009年1月29日	1～2人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关



PSP

本作是根据连载于《月刊少年GANGAN》的漫画《噬魂师》改编而成的对战作品，原作中的众多人气角色都作为可使用角色在游戏中登场。本作的故事模式收录了动画版的大部分剧情，当中还有50多个任务供玩家挑战。本作拥有一个相当特别的“台词系统”，玩家在游戏中满足一定条件就可以获得角色的各种台词，将这些台词装备之后角色不仅会在战斗中念出，而且不少台词还拥有各种附加效果，使战斗变得更加刺激有趣。



最终幻想·水晶编年史 时之回声

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time

推荐度 7

Square Enix	A·RPG	2009年1月29日	1人
5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

本作是第一款可以和Wii平台进行联机的NDS游戏，故事围绕着水晶这个主题而展开，童话风格的游戏给人舒适的感觉。游戏的迷宫探索充分利用了NDS上下屏以及触屏功能，纸娃娃系统让角色的换装更加显而易见，当然其中不乏充满恶搞趣味的物品。新增的武器升级系统非常值得研究，可创建多达16名角色也让队伍有了更丰富的职业搭配，作为《最终幻想》分支品牌的续作，本作为其形成自己独树一帜的风格再添一笔。



名侦探柯南&金田一少年事件簿 邂逅的两位名侦探

名探偵コナン&金田一少年の事件簿 めぐりあう2人の名探偵

推荐度 7

NBGI	AVG	2009年2月5日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

这是日本两大漫画杂志《周刊少年SUNDAY》和《周刊少年MAGAZINE》为迎接创刊50周年而共同企划的一款推理类AVG，《名侦探柯南》和《金田一少年事件簿》中的主要角色们在虚拟舞台上联袂出演了一场梦幻大推理剧。游戏由一条庞大的主线和众多支线案件组成，玩家扮演的角色会在柯南与金田一两者之间切换，以各自的视点调查案件。在触发剧情时收集到关键词可推进流程的发展，站在犯人狡辩的对立面出示证词，从而瓦解罪犯的心理防线。



命运之链

デスティニーリンクス

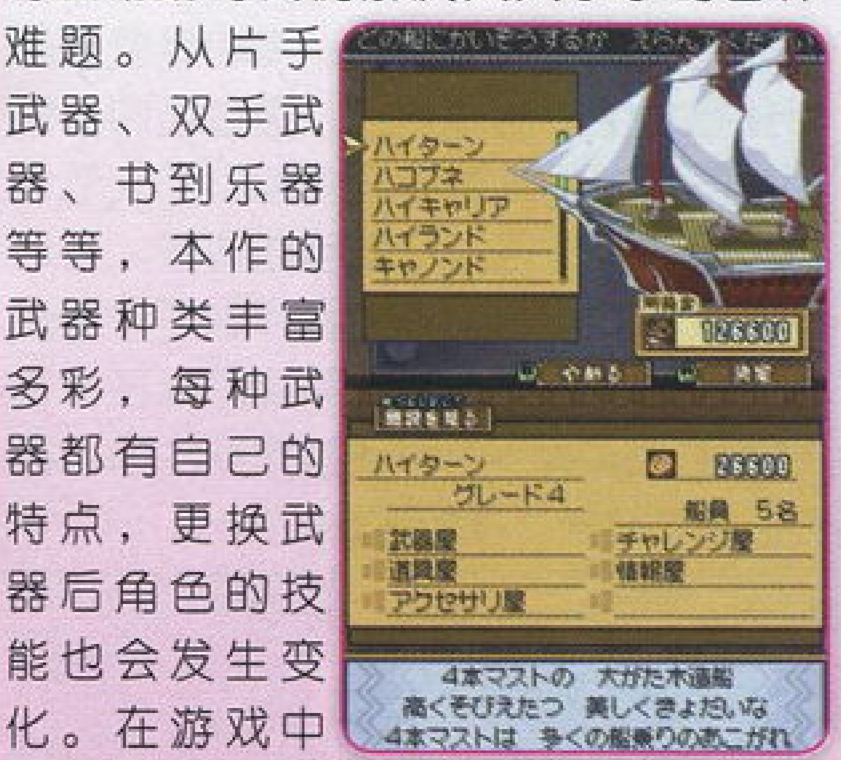
推荐度 6

NBGI	A·RPG	2009年2月5日	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

一款风格清新可爱的作品。玩家在游戏中会扮演一名佣兵，前往各个小岛上帮助岛民们解决大大小小的各种难题。从片手武器、双手武器、书到乐器等等，本作的武器种类丰富多彩，每种武器都有自己的特点，更换武器后角色的技能也会发生变化。在游戏中玩家会拥有一艘属于自己的小船，船上有道具屋、武器屋等各种各样的设施，玩家还可以花费金钱对船进行改造，以此来丰富设施内容。



樱桃小丸子DS 小丸子的小镇

ちびまる子ちゃん DS まるちゃんのまち

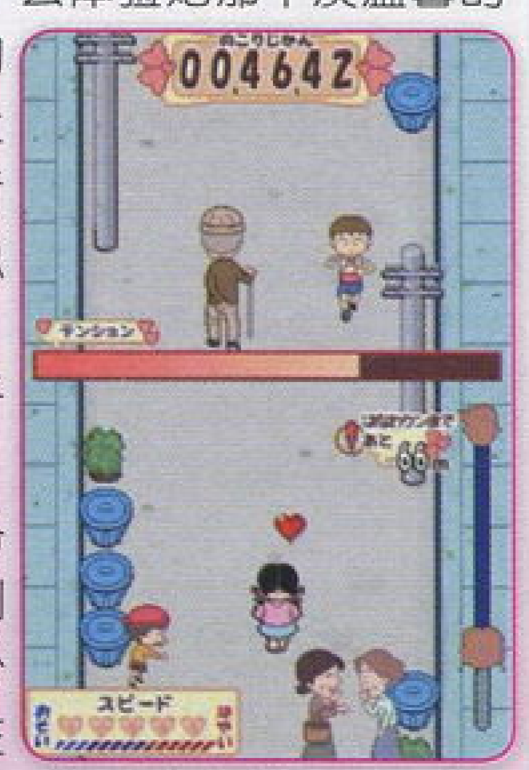
推荐度 6

NBGI	AVG	2009年2月5日	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

由日本国民级动画《樱桃小丸子》改编而成。游戏中玩家可以操作原作的主人公小丸子，去体验她那平淡温馨的生活。游戏的一天分为“上学”、“自由行动”、“回家总结”三个部分，第一部分小丸子会去学校上课，并和好友进行各种玩耍约定。到了自由行动部分后玩家只要前往约定地点就能触发事件。最后一个部分小丸子会回到家中，对一天下来发生的事进行总结。另外，游戏中还有不少可爱的迷你游戏。



远程搜查 通往真相的23天

远隔捜査 —真実への23日间—

SCEJ	AVG	2009年2月5日	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

一款制作精良的原创AVG作品，人物画师曾经负责过多款“《传说》系列”作品，所以人设看起来有种似曾相识的感觉。游戏采用了全程语音，并且不乏大牌声优配音。私家侦探齐藤光志在一次醉酒后无故背上了杀人的罪名，在关押进拘留所等候判决的这段时间里，他需要指挥自己的前女友在拘留所之外对事情的真相进行调查，还自己以清白之身。玩家可利用调查过程中收集到的各种线索来回答每天的质问，在理清头绪的同时，也逐渐帮自己洗脱罪名。



马里奥和路易RPG3

マリオ＆ルイージRPG3

Nintendo	RPG	2009年2月11日	1人
4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 9 已通关

NDS

该系列的战斗环节一向都颇具创意，本作更是将按键与触控相结合，让玩家在战斗时一直都保持着高度紧张的状态，双手和双眼几乎得不到半点休息时间。除了战斗外，本作在大地图上的解谜要素也丰富了不少，加上大反派库巴的加入，让游戏有了更多的变化，游戏中不少大型战斗都需要玩家控制库巴来完成。游戏的流程比较长，后期的战斗需要玩家动上一番脑筋才能找出正确的取胜方法，是一款创意十足的作品。



机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V

机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威V

NBGI	SLG	2009年2月12日	1人
5500日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	



PSP

本作是2008年发售的高达类SLG《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁》的加强版，共推出了PSP和PS2两个版本。游戏针对原作主要的变化就是追加了《机动战士高达》主角阿姆罗的父亲提姆·利的新剧本，以及来自《机动战士高达 闪光的哈萨维》和《高达前哨战》等4部作品里的角色和机体，另外游戏的难度也调整为了七种，照顾到更多的玩家。正如作品名称最后表示Volume（份量）的字母“V”一样，游戏内容比前作更为充实。



偶像大师SP

アイドルマスターSP

NBGI	SLG	2009年2月12日	1～3人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	



PSP

这是著名美少女SLG“《偶像大师》系列”的首款掌机作品，在画面和系统上都尽力与X360版保持了一致。玩家以偶像制作人的身分，专心经营事务所某名女生的偶像事务，通过培训、营业和试演会提高她的表演能力和人气，将其培养为一名万众瞩目的偶像。虽然是一款SLG，但本作对操作的要求比较高：培训偶像时，玩家需要完成各种迷你游戏；试演会上更要根据歌曲的节拍有节奏地按键，争取评委的高分。



天诛4

天诛4

From Software	ACT	2009年2月12日	1人	推荐度 8
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上		已通关

PSP

Wii同名作品的PSP移植版，玩家要扮演力丸、彩女这两位主角去铲除那些奸恶之人。游戏回归了系列原点的“隐藏”主题，玩家在潜入过程中要灵活运用场景中的各项设施来隐藏自己的身影，一旦被敌人发现则判定为任务失败。“心眼”是本作新增的系统，在游戏中按△键即可发动它来查看敌人的巡视范围以及周围可用于藏匿的区域。游戏本篇共分为10个关卡，对着已完成的关卡按START键还能进入难度大幅提升的“里·天诛”模式。



超剧场版keroro军曹3 击侵龙战士是也！

超剧场版keroro军曹3 击侵ドラゴンウォリアーズであります！

NBGI	ACT	2009年2月19日	1～4人	推荐度 7
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

NDS

由剧场版动画《超剧场版keroro军曹3 击侵龙战士是也！》改编而来的横向卷轴动作游戏。游戏的系统来自于前作，在游戏的每关开始前玩家都可以在Keroro小队中任意选择一名队员来攻关，Keroro小队的成员都有着各自的特长，就算是同一关用不同的队员来进行，感觉和打法都是不同的，



而且这次它们还追加了大量新动作和必杀技，爽快度大增。除了Keroro小队的成员外，原作中的许多角色都会在游戏中登场，帮助Keroro它们拯救世界。

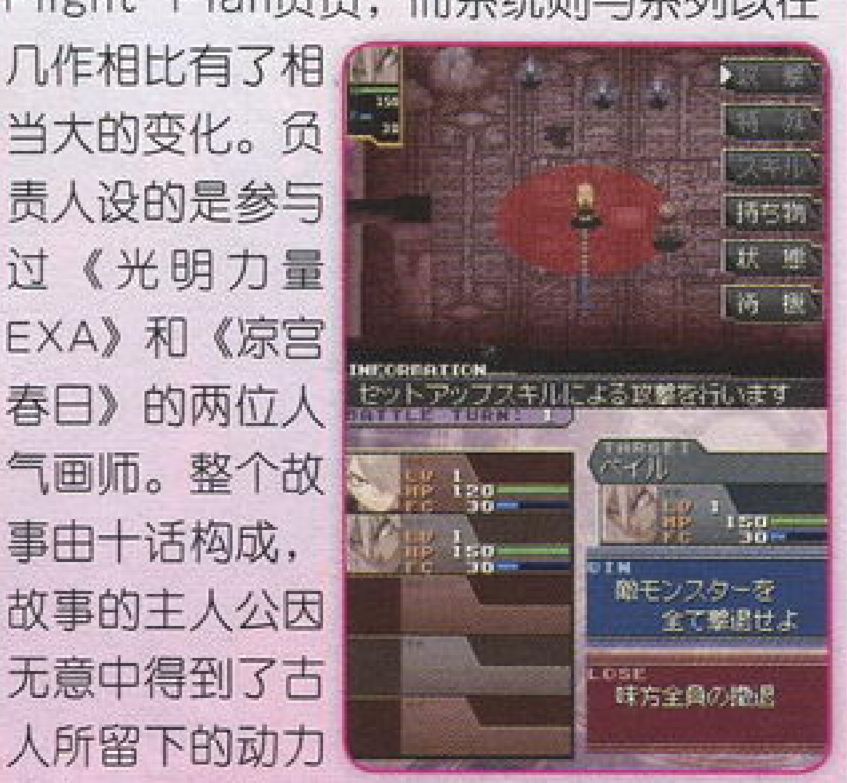
光明力量 羽翼

シャイニング・フォース フェザー

SEGA	S·RPG	2009年2月19日	1人	推荐度 8
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上		已通关

NDS

本作拥有着豪华的开发阵容，游戏制作由开发过“《召唤之夜》系列”的Flight Plan负责，而系统则与系列以往几作相比有了相当大的变化。负责人设的是参与过《光明力量EXA》和《凉宫春日》的两位人气画师。整个故事由十话构成，故事的主人公因无意中得到了古人所留下的动力核心，而被卷入到一场纠纷之中。剧情中充满了恶搞要素，井上喜久子、福山润等名声优的倾情演出更是为角色们增添了不少魅力。



益智之谜 星球大战

Puzzle Quest: Galactrix

D3 Publisher	PUZ	2009年2月24日	1～2人	推荐度 7
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上		已通关

NDS

本作的玩法依然融合了RPG与PUZ两种游戏乐趣，而游戏面板由前作的矩形重新设计成了圆形，并将宝石设计成六边形，这样每个宝石就能朝3～6个方向移动，另外宝石不再只是从顶部下落，而是从所消除宝石的位置处加入新的宝石。将相邻的两个宝石调换位置，使得相同颜色的宝石在横向、纵向或对角方向连成一线时就会消除。不同颜色的宝石起着不同方面的作用，比如，红色的宝石用于武器升级，黄色的宝石代表能量值。



SUNDAY×MAGAZINE 热斗！梦幻九人队

サンデー×マガジン 热斗！ドリームナイン

推荐度 7

Konami	SPG	2009年2月26日	1～2人
5250日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

本作是为了纪念日本两大漫画杂志《周刊少年SUNDAY》与《周刊少年MAGAZINE》创刊50周年而推出的一款棒球游戏，游戏中会有《名侦探柯南》、《第一神拳》等20多部知名漫画中的近400名角色登场，其中有160名角色可以由玩家选为棒球选手组自己的队伍。本作由“《口袋棒球》系列”的制作小组进行制作，游戏方式与《口袋棒球》较为类似，随着剧情发展收集队员强大队伍，并在比赛中取得胜利。



异界年代记

ミマナ イアルクロニクル

推荐度 4

Gungho Works	RPG	2009年2月26日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

PSP

本作原是2004年工画堂宣布在PC上发售的一款RPG，经过了5年的开发后改为在PSP上推出，由Gungho Works负责发行。故事以剑与魔法共存的世界依亚尔为舞台，玩家扮演身为佣兵的主角格雷斯，接受神秘少女塞菲的委托，展开了寻找拯救世界的魔石的冒险。游戏的战斗是踩地雷式，战斗前玩家要选择队伍中的4人组成小队。进入战斗后，玩家通过方向键和攻击键操作自己的角色行动，小队里的其他同伴则交由电脑控制。



LIKY

要说去年玩得比较多的掌机游戏，《MHP2G》依然是一个，虽然没有像刚发售时那样连续作战，但偶尔还是会玩上一两个任务，现在依然还有好多任务没有清完，有心留着慢慢打的，直到《MHP3》推出的那天。一直对于竞速游戏不太感冒的我在发现PSP版《机车风暴 极地先锋》后，竟然玩得一发不可收拾，这款游戏将竞速游戏的爽快感发挥得淋漓尽致，赛道多变，场面火爆，竞速过程非常扣人心弦，每局比赛的时间也不长，随时随地都可以跑上几圈，可算是合适的休闲游戏了。当初因为《怪物猎人》的原因，将“类似”的《梦幻之星》草草通了一遍，这次的《梦幻之星2》也就顺理成章地继续开打了，现在差不多50级左右，还在继续，谈不上特别迷，但玩玩也还不错。NDS方面这次《灵魂轨道》素质还是不错的，后期的迷宫让人颇伤脑筋，挑战性很赞。最后要说的是《益智之谜 战神的挑战》这款游戏，这款游戏已经出了好一段时间，刚开始一点都不起眼，但后来被很多人交口称赞，各个平台都有推出，但自己并没有机会尝试，不久前入手了iPod Touch后，在这上面尝试了一下，一玩就放不下手了。能够将PUZ和RPG要素结合得如此紧密和完美，制作人的创意实在是令人佩服不已，游戏非常令人沉迷，强烈推荐给大家。

年度五大游戏
机车风暴 极地先锋
怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）
梦幻之星 携带版2
塞尔达传说 灵魂轨道
益智之谜 战神的挑战

游戏中心CX 有野的挑战状2

ゲームセンターCX 有野の挑战状2

推荐度 7

NBGI	ETC	2009年2月26日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

根据日本人气电视节目改编的游戏，与前作一样是小游戏的合集。面对游戏魔王有野课长的挑衅，玩家要重新拾起昔日那些耳熟能详的游戏，完成多种挑战任务。本作的画面非常简单，《小蜜蜂》、《俄罗斯方块》、《冒险岛》等经典老游戏都可在此觅得踪影。每个小游戏中附带作弊秘技，加上朴素的画面和系统，让玩家经历亲切而怀旧的游戏体验。本作在有野课长生动的表情和台词演出下笑点迭出，较能激起游龄较长玩家的共鸣。



真·三国无双 联合突袭

真·三国无双 MULTI RAID

推荐度 7

Koei	ACT	2009年2月26日	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

PSP

本作的玩法和“《无双》系列”以往的作品有很大区别，不再是让玩家一人挑战千军万马，敌人数量变少但种类变得繁多，如空中漂浮的妖术兵、墙上附着的弩箭机关、可以放电放火的战车等。游戏最有特色的算是与和城池差不多大的各种巨兽的战斗，以及可获得素材打造新装备，所以玩家也戏称其为“无双猎人”。游戏中加入了觉醒系统，武将可以觉醒变身成超酷的形态。游戏支持最多4人联机对战，玩家可以和好友一起联机打怪物、刷素材。



走出去系列DS2 日本的野鸟大图鉴

テイクアウト！DSシリーズ2 にっぽんの野鸟大图鉴

推荐度 5

D3 Publisher	ETC	2009年2月26日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

本作是一个非常方便的野鸟资料库，当中收录了日本常见的各种野鸟的图鉴，多达297种，每个图鉴中都有详细的图文介绍，甚至还有每只野鸟的鸣叫声。通过这款软件，玩家可以了解到野鸟的习性、特征等等。另外，游戏中还收录了105个野鸟观察点的资料，并附有照片，玩家通过资料可以得知，在哪些季节去哪些场所观鸟比较合适。对于各位喜爱野鸟的人士而言，本作是一款不错的实用软件。



实习医生格蕾

Grey's Anatomy

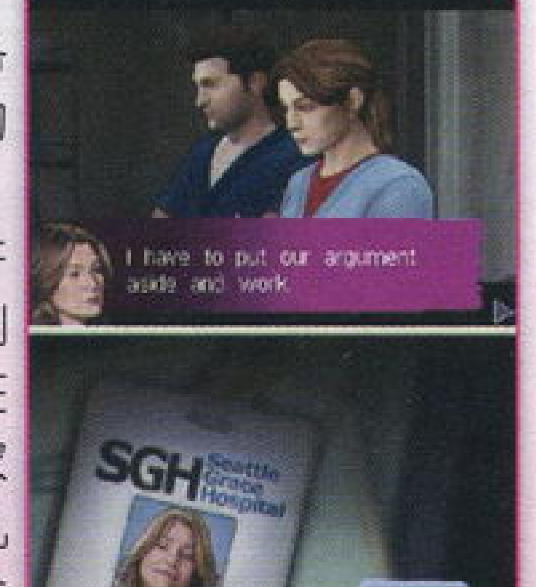
推荐度 6

Ubisoft	AVG	2009年3月4日	1人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

已通关

NDS

根据同名热播美剧改编的游戏，玩家会扮演以格蕾为主的五名从哈佛大学毕业的医生，参加实习工作。剧情中穿插的测量血压、打针、开刀等各种护理及手术的操作虽然简单，但种类繁多，并且是有时间限制的。不过还好在每个情景中玩家都会有五次机会，只要能完成任务，医院都会盖章给予通过。游戏中还添加了很多非常有趣的迷你游戏，比如除去对方头顶的疑云帮助对方打消疑团、收集同色球、按节奏打拍等，趣味性十足。



搭档DS

相棒DS

推荐度 **7**

Tecmo	AVG	2009年3月5日	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

NDS

由已经推出到第八季的知名推理日剧“《相棒》系列”改编而成的正统推理AVG，拥有3个原创的主线剧本和以音响小说形式出现的电视剧精选剧本组成。游戏的主人公依旧是杉下右京和龟山薰这一对老搭档，并以原班演员上镜演绎，杉下的经典台词“还有最后一个问题”也以真人语音表现。主线故事的基本流程为“事件发生→搜查现场→听取情报→推理”四步，最终以两人一唱一和的问答形式解谜，再次让玩家体验标题二字的含义。



七龙战记

セブンスドラゴン

推荐度 **8**

SEGA	RPG	2009年3月5日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

NDS

一款类似于《世界树迷宫》的RPG，玩家在游戏中扮演屠龙英雄，去铲除那些霸占土地并不断侵蚀其他生物生命力的魔龙。游戏提供了战士、骑士、魔法师等七种职业，各职业的能力和擅长特技大不相同，而角色升级时能获得技能点数来强化特技。游戏采用任务制方式推进剧情，除主线任务外，玩家还能在城镇工会里领取各种各样的支线任务。本作的战斗采用了F.O.E系统，随着时间的经过会有敌人在战场上乱入让游戏的难度偏高。



阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士

アニーのアトリエ ～セラ島の炼金术士～

推荐度 **7**

Gust	RPG	2009年3月12日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

“《工作室》系列”于2009年春季推出的一款作品。游戏的主人公阿妮原本对炼金术并没有什么兴趣，不过为了得到王子的爱，她却开始拼命地磨炼自己的炼金术能力，投身于瑟拉岛的度假村开发中去。游戏自由度很高，根据玩家游戏方式的不同，最终的结局也会发生变化。调合炼金依然是游戏的重头，玩家可在岛上的图书馆中购入各种调合配方。在采集素材的过程中会遇到各种怪物并进行战斗，战斗系统非常简单，上手很容易。



立体绘图方块

立体ピクロス

推荐度 **8**

Nintendo	PUZ	2009年3月12日	1人
3800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

《立体绘图方块》是在《绘图方块》基础上衍生出新玩法的游戏，和它的名字一样，游戏的玩法从原来的2D变成了3D，玩家在确认有用的格子时需要从多个角度去考虑。游戏共收录了350道谜题，涵盖了初学者到上级者的难度，通过Wi-Fi还能下载到更多的谜题。如果不满足于官方的谜题的话，游戏也提供了创作模式，在这里玩家可以制作出自己的原创谜题，原创谜题可以通过无线通信方式与好友交换，令游戏常玩常新。



抵抗 报复之刻

RESISTANCE ～报复之刻～

推荐度 8

SCEJ	TPS	2009年3月12日	1～8人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

已通关

PSP

由负责开发《虹吸战士》的Sony Bend制作的这款游戏从头到尾头充满了《虹吸战士》的风格，不过这也让本作在按键比较少的PSP平台上有着十分优秀的表现。游戏讲述的是系列第一作数周之后的故事，不但使用了全新的主人公，连游戏模式也由第一人称视角变成了第三人称视角，专为PSP准备的模糊瞄准系统让战斗变得更加轻松流畅。本作的画面在PSP平台属于顶级水平，特别是水中的场景让人过目难忘。



横行霸道 唐人街战争

Grand Theft Auto：Chinatown Wars

推荐度 9

Rockstar Games	ACT	2009年3月17日	1～4人
29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：17岁以上	

已通关

NDS

本作是“《GTA》系列”首次登陆NDS平台的作品，游戏中完美还原了系列的特点，加上NDS特有的触摸屏操作方式，使得游戏的玩法变得更加丰富。玩家可以利用触摸屏完成偷车、翻找垃圾箱或完成一些特殊任务中加入的各种迷你游戏，还可以随时点击查看Email和地图、使用GPRS将前往目的地的最佳路线显示在街道路面上。警察通缉指数的设定是系列的传统，因此在游戏中烧杀抢掠得太明显的话可是会被警察追杀的。



电击学园RPG 维纳斯十字架

电击学园RPG Cross of Venus

推荐度 6

Ascii Media Works	RPG	2009年3月19日	1人
5670日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

NDS

为庆祝电击文库诞生15周年，厂商将旗下8部人气轻小说集结改编而成的RPG。游戏的主线分为多个章节，主人公会在各章节遇到各部作品中的女性主人公，帮助其将被歪曲的世界拉回作品原本描绘的正确路线，打倒企图以控制人心来毁灭世界的绝梦组织。本作的进行方式虽是传统RPG，战斗系统却与《传说》较为接近，富有动作要素。玩家可以给队伍编入3名战斗角色和3名辅助角色，以连续技和必杀技的有机连携打倒敌人。



黑执事 幻影幽灵

黑执事 Phantom & Ghost

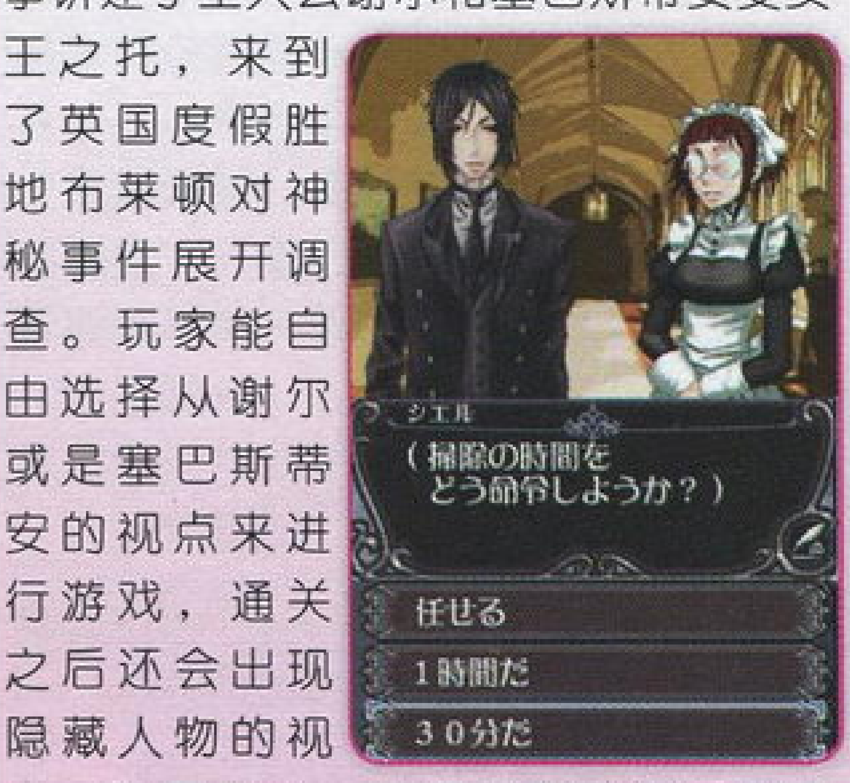
推荐度 6

Square Enix	AVG	2009年3月19日	1人
5490日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

由英伦风漫画《黑执事》改编而成的游戏。本作采用的是原创剧情，故事讲述了主人公谢尔和塞巴斯蒂安受女王之托，来到了英国度假胜地布莱顿对神秘事件展开调查。玩家能自由选择从谢尔或是塞巴斯蒂安的视点来进行游戏，通关之后还会出现隐藏人物的视点，让玩家进一步了解事件背后的真相。调查的过程中玩家会遇到各种可爱的迷你游戏，如擦盘子、捉老鼠、下棋或是舞会等等。



蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろろ～ん大変身!

推荐度 8

NBGI	ACT	2009年3月19日	1～5人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

蜡笔小新三度登陆NDS之作，本作中小新一家再度遭殃，被吸进了黏土世界，而小新则为了救出家人，再度开始了猥琐的大冒险。游戏依旧是标准的横版过关动作游戏，每大关最后会有巨大的BOSS登场。游戏融合了触摸和按键两种操作方式，关键词则是“黏土”，无论是战斗、解谜还是变身，都和黏土息息相关，本作中的变身数量堪称华丽，不同场合有不同的变身应用。而小新的朋友家人也会在游戏中作为增援登场。



零·超兄贵

零·超兄贵

推荐度 5

Gungho Works	STG	2009年3月19日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

PSP

本作是一款以肌肉男为主题的横版飞行射击游戏，玩家控制主角挑战各式各样怪异的敌人。游戏有两位主角可选，两位角色有着不同的弹道和速度，另外，副机也有数种供玩家选择。游戏中有着魄力十足的“爷们光线”，在屏幕下方的能量槽蓄满后就可以发射，玩家还可以选择光线的等级来对应不同的敌人。游戏整体风格诡异，充满了日式“兄贵”美学，推荐给对此类“纯爷们”内容有兴趣的玩家。



龙珠 进化

Dragon Ball Evolution

推荐度 6

NBGI	FTG	2009年3月19日	1～2人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

PSP

本作是根据真人版《龙珠》电影改编而来的对战格斗游戏，随电影同期推出。游戏中登场的角色全部采用电影版的真人造型，并配合卡通渲染技术描绘，玩家可从11名角色中选择一名与其他对手展开对战。游戏的“剧情模式”完全根据电影的情节进行展开，通过静态画面来交代剧情和对话，其间穿插着对决。游戏的对战系统与《真武道会》类似，配合方向键和功能键就能使出所有的必杀技、超必杀技以及连续技。



梦想灯笼

梦想灯笼

推荐度 7

日本一Software	AVG	2009年3月19日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

已通关

PSP

厂商起用新人班子制作的原创AVG，讲述主人公阪守鹫志与灵魂囚禁在灯笼世界长达千年的少女各务之间缠绵悱恻的爱情故事。“轮回”是游戏的关键词，现世的三个青梅竹马是千年前有着三角恋爱关系的三人转世，前世今生的情感纠葛是剧情中的亮点。选项跳跃和高速翻页两项系统方便玩家完成多周目结局，除了传统的窗口式对话框外，本作的流程中还穿插了卡牌对战，玩家可以用必杀、攻击、防御和角色牌打倒鬼怪。



马修

对于一个游戏玩家来说，2009无疑是很让人兴奋的，真正的大作接二连三，别的不说，《超级马里奥》、《塞尔达》、《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》这五大老牌大作齐齐登场就已很有气势了。而任天堂和索尼又双双发布新款的NDS和PSP也很让我这个掌机玩家兴奋，不过除了NDSi，PSP go和NDSi LL仍然没入，嗯，我要忍住……

2009年我基本圆满了一大心愿，那就是终于把《大战争DS2》按照自己的标准完美了：也就是全部关卡用全部势力完成，虽然过去了半年多，但那种激烈的战斗却感觉有点久远了……除了《大战争DS2》，就是《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》几近完美，种种原因，之前的《救助队》、《探险队》都没有完成，而这次的《空探》作为资料篇实在值得好好体验，一大段时间的沉迷，直到《心金·灵银》推出才放下《空探》。至于十年经典重制的《口袋妖怪 心金·灵银》，更是必玩的，旧的回忆加上新的体验，2009的最后一个季度多数的游戏时间都耗在这款游戏上了。

而PSP上，个人最喜欢的RAC《机车风暴》推出PSP版当然是惊喜，游戏素质超高。而作为《无双》玩家，PSP的《无双》也是一作没落，《真·三国无双5 Special》、《魔王再临增值版》都在玩，当初买PSP的目的之一便是在掌机上玩《无双》，怎么说这个小P也算没白买。

2009已过，但接踵而来的大作实在是让我目不暇接，也有好多大作稍作尝试就放下了，而这笔账也只能留到2010年慢慢还了。

年度五大游戏
口袋妖怪 心金·灵银
口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队
无双大蛇 魔王再临增值版
机车风暴 极地先锋
真·三国无双5 Special

牧场物语 蜜糖村与村民的愿望

牧场物语 シュガー村とみんなの願い

				推荐度
MMV	SLG	2009年3月19日	1人	8
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

PSP

本作是MMV旗下知名的“《牧场物语》系列”在PSP平台的首款原创正统作。在游戏中，玩家要照顾各种农作物和家畜，同时，玩家还肩负着一个重要的使命，那就是在两年时间中凑够金钱，防止村子被图谋不轨者改建为游乐场。本作中的农作物在种植出来后不能直接出售，玩家需要根据各个商店的需求和村民的委托来选择种子播种，这样才能顺利将作物都卖出去。游戏中有着丰富的收集和可玩要素，可追求的候补女友多达8名。



侦探 神宫寺三郎DS 被掩盖的真相

探侦 神宫寺三郎DS 伏せられた真实

				推荐度
Arc System Works	AVG	2009年3月19日	1人	8
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上		已通关

NDS

神宫寺三郎三度活跃在NDS舞台上，这次的剧本进一步扩容，文笔依旧秀逸拔群，并在操作方式上有所改良。案件始发于电视台社长被绑架，罪犯指明让神宫寺携带赎金前往公园赎人。就在举国震动纷纷为人质筹集赎金时，罪犯却一而再再而三地错过交易约定。神宫寺逐渐察觉到这不是一起寻常的绑架案，社长和家族成员、社员间的关系背后藏着更深的隐情。按照系列惯例，游戏收录了该系列手机版的五个剧本。



樱兰高校公关部DS

樱兰高校ホスト部DS

推荐度 7 已通关

Idea Factory	AVG	2009年3月19日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

NDS

这是一款曾经在PS2平台上推出过、根据日本人气漫画《樱兰高校公关部》改编而成的女性向恋爱游戏。故事主要讲述的是靠奖学金进入贵族学校的女主人公春日，因不小心打破价值连城的花瓶，而被迫进入公关部打工。游戏中采用了大量原创剧情，公关部的各位男性成员在游戏中均可攻略。在PS2版的基础上，本作还追加了不少新事件，并在一些CG事件中加入了触摸要素，喜欢原作的朋友不要错过了哦。



智代After 人生如歌 CS版

智代アフター ～It's a Wonderful Life～CS Edition

推荐度 8 已通关

Prototype	AVG	2009年3月19日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

PSP

这是PS2版同名Galgame的移植作，也是大人气的《Clannad》的后传，讲述冈崎朋也高中毕业后与坂上智代正式交往后的恋爱生活。TV版男主角声优中村悠一为游戏配音，本作还在保留PS2版所有要素的基础上追加了新的CG画面和原创剧情。原作中由智代弟弟制作的迷你游戏也可由玩家实际操作游玩，玩家要以RPG的游戏方式拯救遭遇危险的鹰文。游戏还支持记忆棒暂存BGM，提升了读盘速度。



捉猴啦 比波猴战记

サルゲッチュ ピポサル战记

推荐度 7 已通关

SCEJ	RPG	2009年3月19日	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

以“《捉猴啦》系列”中调皮捣蛋的比波猴为主角的RPG。游戏的主角是一只游手好闲的比波猴王子，父王看他扶不上树所以给他安排了修行，谁料他却解开了恐怖魔物的封印（把作为封印的香蕉给吃了），释放出了大量魔物。游戏的战斗采用了指令选择式，将必杀槽蓄满后，主角就可以发动更为强劲的必杀技。游戏虽然场景不小，但移动时采用了线路选择式，这样虽然不容易迷路，不过也令自由度有所降低。本作中的迷你游戏较为丰富。



撼天神塔 黑暗回归

ブランディッシュ～ダークレヴナント～

推荐度 7 已通关

Falcom	A・RPG	2009年3月19日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

本作以PC平台的《撼天神塔》为蓝本进行重制，游戏的舞台是一个充满各式各样机关和陷阱的迷宫，玩家必须一面解谜并挑战关卡头目，一面以抵达地面为目标而奋战。本作的武具像“《火纹》系列”那样设定有耐久度，耐久度耗光后该物品即判定为损坏。迷宫地图则采用了探索式，只要玩家到达某个地点系统就会自动生成地图。游戏准备有教学模式供新手玩家上手，另外还有贴心的随时记录功能让玩家避免打到一半需要离开而重打的麻烦。



园丁妈妈

ガーデニングママ

Taito	ETC	2009年3月19日	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7　已通关

NDS

“《料理妈妈》系列”的成功造就了更多同类游戏的诞生，比如这款沿用了前者主人公形象的《园丁妈妈》。游戏中玩家可以利用触控笔在自己的庭院中培育蔬菜、水果、鲜花等各种作物，体验轻松休闲的田园乐趣，而许多种植过程都需要通过挑战一个个迷你游戏来完成。随着游戏的进行，会有更丰富的作物种类可供尝试，而角色本身的行动范围、可用道具数量也会不断增多。游戏支持最多4人进行联机体验。



超级机器人大战K

スーパーロボット大战K

NBGI	S・RPG	2009年3月20日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 7　已通关

NDS

本作是NDS上的第二款正统《机战》作品，厂商为了求新在参战作品上起用了许多2000年之后的动画。由于游戏的开发引擎并没有更变，故而在画面表现上并没有实质性突破。系统方面新增加了搭档战斗系统和连续攻击系统。此外，机师信赖度方面也有所强化，相互间有信赖支援的角色只要一同出战就能增加信赖值，信赖值越高则角色获得的能力补正越高。而从《机战AP》继承来的回避疲劳系统进一步提升了游戏难度。



怪物大战外星人

Monsters vs. Aliens

Activision	ACT	2009年3月24日	1人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	



推荐度 6　已通关

NDS

为了自己的家园不受破坏，人类组织了由女巨人领导、蟑螂博士担任技术支持、各种怪物为主要战斗成员的拯救地球小队，与疯狂的外星人展开了一场殊死战斗。每个角色拥有的超能力可以说是五花八门，比如猴鱼能沿着墙壁爬行；果冻怪将敌方机器人吞入腹中，还能变身穿过狭窄的铁丝网；幼虫宝宝能利用粗壮的身体破坏范围内的所有建筑物，并能发出震耳欲聋的吼声攻击。游戏中收集到的彩色链球可提升各怪物的各项能力。



机动战士高达 战场之绊 携带版

机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル

NBGI	ACT	2009年3月26日	1～8人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8　已通关

PSP

在街机上大受好评的高达题材动作游戏《机动战士高达　战场之绊》的PSP移植版，游戏中玩家可以在联邦和吉翁两个势力里选择其一，作为其MS驾驶员参与到4对4的组队战中。作品集结了一年战争时期的众多机体，根据机体的性能和武装不同，共有近身格斗型、近距离战型、中距离支援型、远距离炮击型和狙击型五个种类，每种机体在战斗中所担任的任务都不尽相同。另外游戏一大特色就是提供了机体的驾驶舱视点，并对MS的操作画面进行了模拟，让玩家有驾驶MS般的感觉。



忍者乱太郎 忍蛋必修忍术锻炼

忍たま乱太郎 忍たまのための忍术トレーニング

推荐度 6

Russell	ETC	2009年3月26日	1～4人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

由人气儿童向动画《忍者乱太郎》改编而成的一款迷你游戏合集，游戏中玩家要和乱太郎、小丸和新丁等原作角色一起，通过玩迷你游戏的方式寻找学校里失踪的忍犬嘿姆嘿姆。本作收录的迷你游戏都和忍术有关，包括了投掷手里剑、使用分身术和放狼烟等共计10个种类，操作方式则用到了NDS的触控和麦克风等常见机能，非常容易上手。另外为了增加玩家重复游戏的动力，游戏还准备了精美的插画作为过关的奖励。



SUNDAY VS MAGAZINE 集结！巅峰大决战

サンデーVSマガジン 集结！顶上大决战

推荐度 7

Konami	FTG	2009年3月26日	1～4人
5250日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

PSP

本作是为了纪念《周刊少年SUNDAY》和《周刊少年MAGAZINE》这两本漫画杂志创刊50周年而推出的格斗作品，游戏收录了两杂志历年来共计30部漫画作品的角色，登场角色达到100名以上。游戏采用1对1的朴素方式对战，画面效果华丽，各种拟声词的插入让游戏充满漫画原作的亲切感。模式方面包括街机、冒险、自由对战这几个，其中冒险模式是开启游戏隐藏要素的重要途径之一，在这里打败敌人时可以得到用来解放角色隐藏必杀技和超必杀技的玉。



魔界战记2 携带版

魔界战记ディスガイア2 PORTABLE

推荐度 9

日本一Software	S・RPG	2009年3月26日	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

PSP

有着“史上最凶S・RPG”之称的“《魔界战记》系列”让日本一出尽了风头，而本作就是原PS2版《魔界战记2》的强化移植版。游戏的系统依旧复杂，连携攻击和“丢人”的运用会在战斗中起到意想不到的效果。游戏的难度一如既往地高，本作中暗黑议会所管辖的事务更多，诸如出现新系统、调整敌人强度、创建新角色等都可以向议会申请，只要通过就可以实现这些愿望，当然没有通过还是可以靠武力来解决问题的。



太空侵略者 极限2

スペースインベーダー エクストリーム 2

推荐度 8

Taito	STG	2009年3月26日	1～2人
3990日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

本作是射击游戏元祖系列《太空侵略者》30周年的纪念作品，玩家要驾驶一台战机，与大规模入侵地球的外星人展开战斗。厂商为游戏古老的玩法加入了连锁、狂热等新要素，玩家按照颜色或形状的顺序来消灭敌人即可发动各种特效，有的可以加强火力，有的则能够给玩家带来天文数字般的分数，这些新要素让游戏的系统更复杂也更有趣味。新加入的BOSS战和联机对抗性对战也是游戏的乐趣所在。



游戏王5D's 星尘极速 世界冠军赛2009

游戏王5D's STARDUST ACCELERATOR – World Championship 2009 –

Konami	TAB	2009年3月26日	1～4人
5250日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

本作是以《游戏王5D's》动画为蓝本制作的一款卡牌对战游戏，剧情依照原作展开，玩家在游戏中扮演一名失去记忆的牌手，与原作动画中的各位角色展开卡牌对决。游戏采用了标准的《游戏王》规则，也被官方指定为2009年世界大赛专用游戏。游戏中收录的卡牌数量超过了2800张，也完整收录了禁、限卡表，玩家可以使用这庞大的牌池构筑自己的套牌来与NPC或朋友对战，也可以通过Wi-Fi对战加入世界排名。



唐金拳击

Don King Boxing

2K Sports	SPG	2009年3月27日	1～2人
29.99欧元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 6 已通关

NDS

本作是由唐金先生携手2K Sports在NDS平台上为玩家带来的一次重量级的拳击盛宴，玩家可以创建一名属于自己的拳手，通过各种严格的训练以及职业拳赛不断磨练自我，直到打遍天下无敌手。同真实比赛中一样，游戏是以点数或直接击倒对方来判定胜负的。操作方面充分利用了NDS的独特操作方式，在连续命中对手后，系统还会出现QTE提示给予奖励，使用触控笔正确输入后就能给予对手进一步致命的重创。



职棒家庭棒球场DS 2009

プロ野球 ファミスタDS 2009



NBGI	SPG	2009年4月2日	1～2人
5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 6 已通关

NDS

“《家庭棒球场》系列”在NDS上推出的最新作，游戏的整体风格和前作类似，即没有复杂的操作，使用NDS的十字键和AB键就可进行打击和投球等操作，而变化球只要在投球时结合十字键的各个方向就能使出，无论是系列的新老玩家都能轻松上手。资料方面，选手资料采用了2009年日本职业棒球开幕时的球队资料以及600位职业球手的实际姓名，场地方面除了有标准的球场外，还有像玉米田和月球表面等极具特色的球场。



汉娜·蒙塔娜 电影版

Hannah Montana: The Movie

Disney	MUG	2009年4月7日	1人
29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 6 已通关

NDS

本作中玩家会进入巨星麦莉·赛勒斯的秘密世界，了解她的另一个特殊身分：歌星汉娜·蒙塔娜。游戏中收录了汉娜的共9场演唱会，但在演唱会开始前玩家不仅要负责汉娜的装扮，还要负责舞台上的灯光、摆设等的设计。游戏拟真还原了汉娜的造型及表演细节，而演唱会的现场气氛也营造得恰到好处。游戏中新加入了汉娜的9首新歌，操作则是以节拍按键为主，且要分别演奏架子鼓、吉他、电子琴以及演唱这四种音频。



紧急！灾难救援队

Emergency! Disaster Rescue Squad

Destineer	SLG	2009年4月7日	1人
19.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上	

推荐度 7 已通关

NDS

本作中玩家扮演的是一名救援队队长，指挥救援队帮助需要帮助的人。救援队的队员们主要分为三大类：消防员、警察和医务人员，在诸如交通事故、自然灾害、瓦斯爆炸之类的大灾难发生后，队员们必须第一时间赶到现场营救受害者。而作为救援队长的玩家在面临紧急情况的同时要准确有效地给队员分配任务，比如命令警察将伤者抬离现场、命令医务人员将伤者送往医院等，不过胡乱给队员分配任务是会使团队的安全受到威胁的。



战国BASARA 群雄之战

战国BASARA バトルヒーローズ

Capcom	ACT	2009年4月9日	1～4人
5490日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

一改以往的"割草式"战斗，本作的主题是武将与武将之间的协力作战。游戏采用了二人一队的组队战方式，战斗中双方势力都有各自的战力槽，武将被打倒时该武将所属势力的战力槽会减少，先将对手战力槽减至0的一方就能获得胜利。游戏中有大量收集要素，各种恶搞武器依旧存在。本作以觉醒系统取代了系列惯有的BASARA技，战斗中当玩家将觉醒槽蓄满后便可进入觉醒状态，在这个状态下角色的各方面能力都会提升不少。

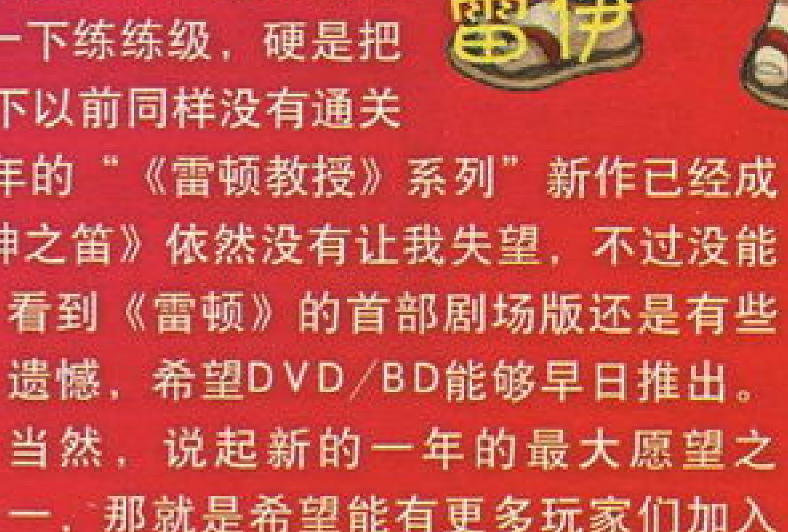


雷伊

过去的2009年对我来说是虽然辛苦，但过得充实、有意义的一年。去了一些一直以来都想去的地方，达成了一些一直以来的小愿望，尝试了一些比较新鲜的东西，比如以前明明最怕体育的我竟然开始锻炼起了身体，学起了游泳，呃，虽然在游泳池闭馆之前还是遗憾地没有学会……

每到年底的时候我都有总结一下自己过去一年里在游戏方面消费情况的习惯，然后每次感叹：唉，下一年一定不能买这么多了。不过一年又一年下来，却发现开销每年都是差不多，看来我对游戏的热情还是丝毫没有减退。

粗略回顾了一下，去年玩得最久的掌机游戏竟然是《Persona3携带版》，以前家用机版玩了一半实在是玩不下去了，但掌机版却在无聊或每天上下班的时候在地铁上拿出来玩一下练练级，硬是把游戏时间给蹭到了100小时。在这里小小期待一下以前同样没有通关的《Persona4》能够在2010年推出掌机版。每年的"《雷顿教授》系列"新作已经成为了我必不会错过的期待大餐，2009年的《魔神之笛》依然没有让我失望，不过没能看到《雷顿》的首部剧场版还是有些遗憾，希望DVD/BD能够早日推出。当然，说起新的一年的最大愿望之一，那就是希望能有更多玩家们加入到《掌机王SP》的读者阵营中来，让掌机王变得更加热闹。





年度五大游戏
马里奥和路易RPG3
逆转检察官
我的暑假4 瀬户内少年侦探团、我和秘密地图
Persona3 携带版
雷顿教授与魔神之笛

新世纪福音战士 钢铁的女友 特别版 携带版

新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 特别篇 ポータブル

推荐度 6

Cyber Front	AVG	2009年4月9日	1人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

PSP

这是一款有严重骗钱嫌疑的纯FANS向游戏，讲述的是主角三人和原创角色雾岛玛娜一起的不寻常生活。和动画原作不同的是，本作走的是欢快路线，因此游戏中存在不少搞笑的剧情和养眼的图片。游戏里的选项不多，大部分时间都是看图看剧情的过程，因此玩家可以把它当做一款外传性质的音响小说来看待，游戏里的配音采用动画版原班人马算是比较厚道，新角色雾岛玛娜的声优是同为绫波丽配音的林原惠。



旋律冲冲冲

リズムDEランランラン

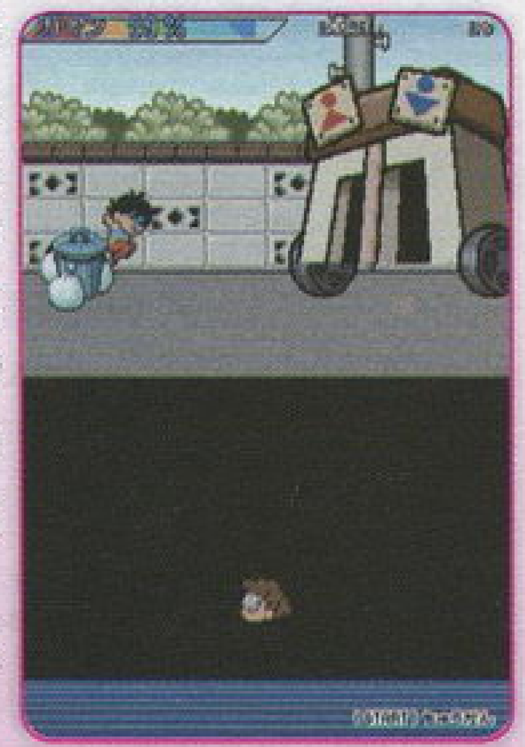
推荐度 5

Alpha Unit	MUG	2009年4月9日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

这款另类的游戏主题是奔跑，在画面上的主人公奔跑的同时玩家要根据音乐的节奏来不断点击屏幕帮助主人公突破障碍到达终点。游戏的玩法很简单，只有点击和长按两种操作方式，画面上的提示也非常明显，稍微有点节奏感的玩家就可以轻松过关，就算是高难度关卡也不在话下。



虽然不同的关卡都有不同的主题、背景以及障碍物，不过这无法掩饰游戏的单调，但利用麦克风录下自己的声音作为特效音这点倒是挺有特色。

家庭教师REBORN DS 炎之命运II 命运的两人

家庭教师ヒットマン REBORN! DS フェイトオブヒートII 运命のふたり

推荐度 5

Takara Tomy	RPG	2009年4月16日	1～2人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

根据天野明的人气少年漫画《家庭教师REBORN》改编而成的作品。游戏采用了原创剧情，当中出现的众多新角色均由原作者天野明亲自设计。本作的战斗采用了卡片战斗系统，通过使用卡片玩家可以发动各种攻击技能、或是获得附加效果，卡片效果五花八门，



足有500多种，根据不同的战况选择合适的卡片是本作的一大乐趣。进行通信联机时玩家之间除了可以对战外，还可以进行卡片交换。

人偶CID

CID The Dummy

推荐度 8

Oxygen Interactive	ACT	2009年4月17日	1人
19.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：7岁以上	

已通关

PSP

优秀的画面、精妙的关卡设计以及主角丰富多样的动作要素，使得本作在欧美动作游戏中脱颖而出。本作最大的亮点就是主角CID那各式各样的动作，比如爬梯、游泳、点燃炸药桶、荡绳子等，而且在高速奔跑的状态下配合一些弹射机关，还能轻易撞破挡在面前的墙壁等障碍物。收集到Orbs道具便可让主角施展出威力强大的冲击波必杀技，除此之外，主角还能获得橡皮子弹、冷冻子弹等特殊武器。



外星战役

Mytran Wars

Deep Silver	SLG	2009年4月17日	1～2人
24.99欧元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

掌机平台十分罕见的美式SLG，并且本作的素质还相当不错。玩家在游戏过程中要分别通过人类和外星人两大种族的视角来看待一场资源争夺战，美式漫画风格的过场动画让人很有新鲜感，剧情也是峰回路转，颇有看点。本作的策略性比较高，玩家所控制的机体可以自由组装部件，如何组建一支攻守兼备的队伍就要看玩家自己的本事了。当然游戏还存在一些小BUG，不过总体来讲这算是一款不错且具创意的作品。



口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队

ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队

Nintendo	RPG	2009年4月18日	1人
4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 9 已通关

NDS

“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”第二作的资料篇，在《时·暗》的基础上增加了新主角、新迷宫、新设施、新道具等大量新要素。游戏中，主角因为意外事故变身为口袋妖怪，为了解开这个谜而和其他口袋妖怪组成探险队展开冒险，并感受口袋妖怪世界的精彩生活。游戏中无论是普通精灵、身怀绝技的探险家，还是高高在上的神兽，都塑造得相当丰满。除了主线剧情，游戏还有其他NPC担当主角的外传模式。



A列车行进DS

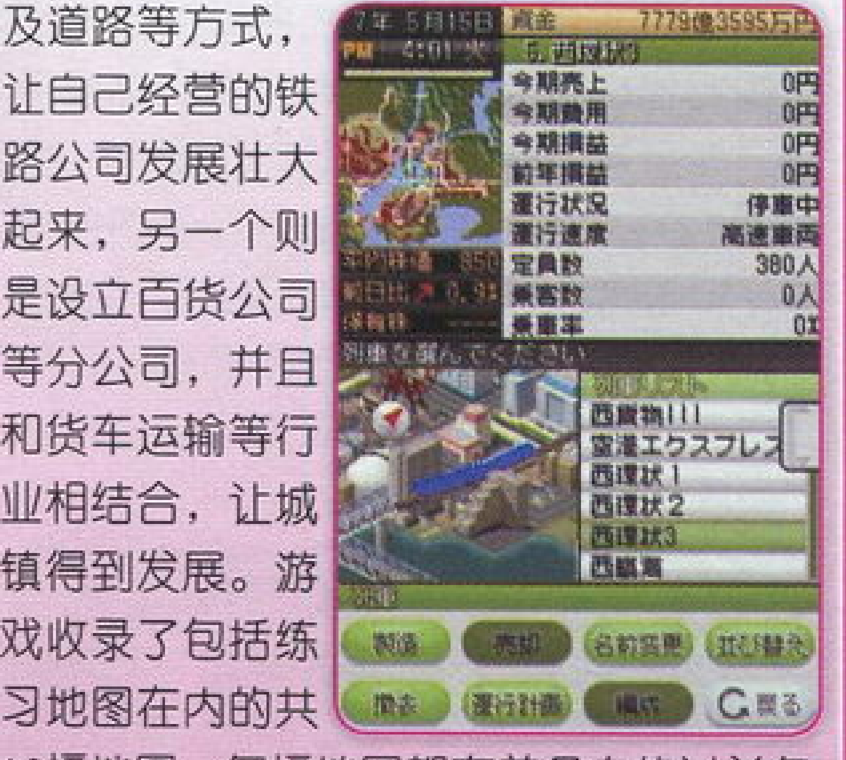
A列车で行こうDS

Artdink	SLG	2009年4月23日	1人
5500日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

著名模拟经营类游戏“《A列车行进》系列”的NDS版，本作的游戏目的有两个，第一个是通过建造车站、铺设铁轨及道路等方式，让自己经营的铁路公司发展壮大起来，另一个则是设立百货公司等分公司，并且和货车运输等行业相结合，让城镇得到发展。游戏收录了包括练习地图在内的共12幅地图，每幅地图都有着各自的过关条件。另外NDS版还有很多独特的要素，像是对应触控操作，还有待机时游戏也会继续进行等的便利机能，大大方便了玩家。



八墓村

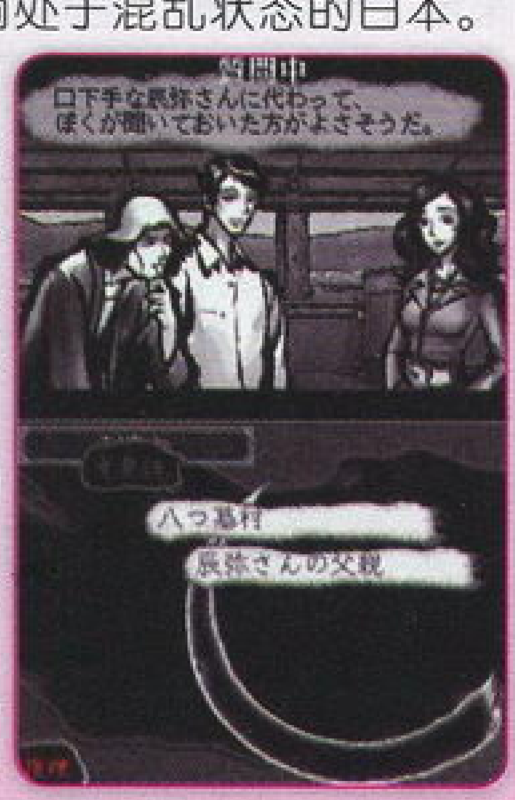
八つ墓村

From Software	AVG	2009年4月23日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 8 已通关

NDS

根据横沟正史的同名侦探推理小说改编而成的作品。故事发生在昭和23年，战争之后尚处于混乱状态的日本。身为孤儿的寺田辰弥有一天突然得知，自己竟是八墓村大资产家的遗子，在他还没弄清状况时，数起诡异凄惨的杀人事件陆续发生……游戏画面采用了水墨画风格，将原作那神秘恐怖的气氛渲染得十分到位。在原作中曾出现过的地下洞窟被设计成一个3D迷宫，玩家在游戏过程中需要在里面进行探险。



风云！大笼城

风云！大笼城

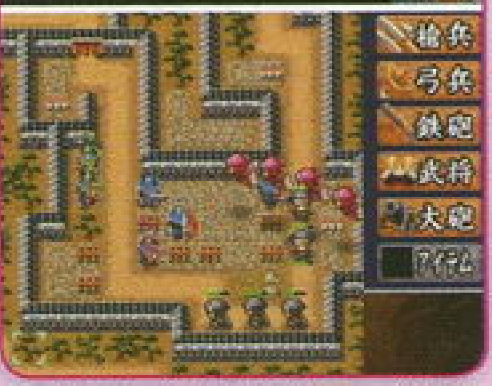
推荐度 7　已通关

nn,System	SLG	2009年4月23日	1人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

NDS

本作是一款以日本战国时代为背景的塔防型游戏，玩家要扮演一方大名，为保卫自己的领土与暗之军团展开对抗。游戏开始后敌人会从入口不断涌入，而我们要做的就是在城池里配置各种攻击单位来击退敌人。游戏中我方的攻击单位一共有5种，分别是枪兵、弓兵、铁炮、武将和大炮，不同的兵种有着各自的特点，并且兵种也可以通过投入金钱来升级，在升级之后，不仅能力会得到大幅的提升，还能获得特殊的技能。





另一个时空 另一片叶 镜中侦探

Another Time Another Leaf ～镜の中の探偵～

推荐度 7　已通关

Arc System Works	AVG	2009年4月23日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

NDS

以双重人格为题材的推理类侦探AVG，主人公枫在母亲去世后无意从镜子里觉醒了自己的另一个人格朱叶。朱叶不仅性格与枫完全相反，也能以镜子的力量穿越回到过去的时空，在案情尚未发生时就调查事件的源头。游戏的剧情搞笑而充满谜团，角色性格鲜明。在引入独特的“Cut&Action”后，玩家需要从场景中的物件或人物的对话文字中自行“裁取”有用的情报，将这些情报展现给相关角色以获得新情报，最终完美地解决学园的连环事件。



最后的子弹

ラストバレット

推荐度 7　已通关

Furyu	AVG	2009年4月23日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

NDS

本作是Furyu公司涉足游戏业的处女作，由绘制过《狼与香辛料》的知名画师文仓十担任人设，集美少女、射击和探险三大要素为一体。流程由文字类AVG模式和狙击模式两部分组成，玩家要对各式场所展开调查，与事件相关人士对话，点击自己认为异常的地点便有机会获得关键的情报和道具。狙击模式则需要玩家在各种场合下亲手完成狙击任务，天气、风向、主人公的身体状况等外在要素都会影响到狙击的精确程度。



绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声

绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌

推荐度 7　已通关

Irem	A·AVG	2009年4月23日	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

PSP

作为正统续作的本作相信让不少系列FANS大跌眼镜，总体和前两作相比差距较大。游戏中，玩家要控制男女主角在大地震后的孤岛上进行逃生，并且在逃生中发现整个事件的始末。虽然游戏的画面和操作都让人很难接受，不过本作还是有不少优点，优秀的剧情是本作的一大看点，将避震知识融入游戏的做法算是寓教于乐，对人物的刻画也值得称赞，针对PSP平台的联机系统也为系列的将来指明了方向。



七魂 迷宫制造者编年史

七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー

GAE	A・RPG	2009年4月23日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是一款自由度较高的迷宫式A・RPG，玩法是自己在遗迹中创建迷宫吸引魔物并打倒它们，然后慢慢进入到遗迹深处解决掉隐藏在那里的魔王撒旦。游戏的系统简单易懂，玩家建造迷宫时所使用的不同素材会影响到被吸引前来的魔物种类。而随着流程的推进，村庄中贩卖的建材数量也会逐渐增多。游戏一周目共有20层迷宫可以供玩家创造，而通关后还会追加20层。玩家在迷宫攻略过程中还可以收到6名同伴和召唤兽来辅助自己。



Persona

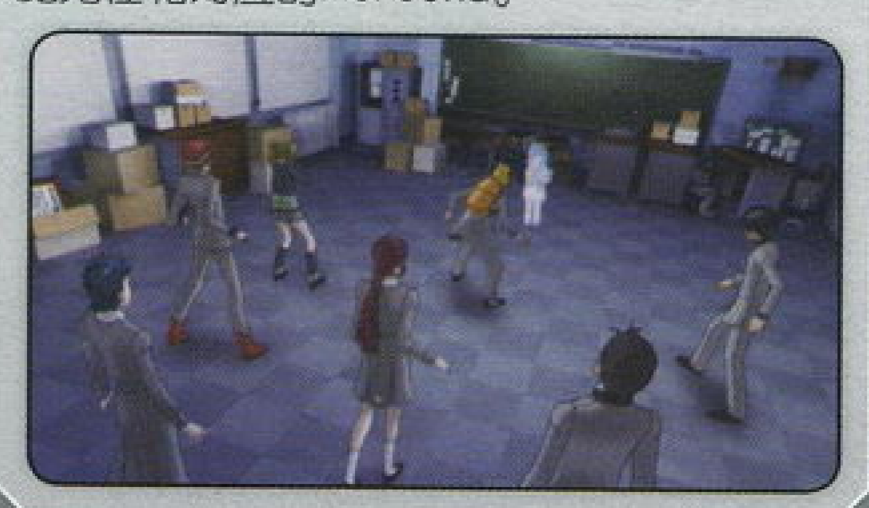
ペルソナ

Atlus	RPG	2009年4月29日	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 9 已通关

PSP

根据“《Persona》系列”初代作品复刻的本作在剧情和系统上均有很高水准，主人公要和同伴们在现实与精神两个世界中辗转，流程包括难度普通的主线“塞贝克篇”和高难度的隐藏路线“雪之女王篇”，在每一条路线中，根据玩家的行动又有BAD和GOOD两种结局，耐玩性很高。深奥的Persona合体系统是让人欲罢不能的深度要素。玩家可以跟等级低于自己的敌方恶魔交涉获得恶魔卡片，合出与各国神话传说中神魔鬼怪相对应的Persona。



由我制造

メイドイン俺

Nintendo	ETC	2009年4月29日	1人
4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

NDS

“《瓦里奥制造》系列”的特色就是只需花一点时间就可体验众多有趣的小游戏，而本作的主题则是制作这样的小游戏。通过游戏里提供的编辑器，只要将必要的素材组合起来，就可以轻松地制作出小游戏、漫画或是音乐，并且玩家还可以将自己制作的作品上传到网上和别的玩家分享。此外游戏中也依然收录了多达90种的官方小游戏，即使动手能力不强的玩家也可以按以前的玩法来体验游戏乐趣。



龙珠改 赛亚人来袭

ドラゴンボール改 サイヤ人来袭

NBGI	RPG	2009年4月29日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

NDS

本作是以《龙珠》为题材的游戏里首个正统RPG作品，剧情取材自原作中从23届天下第一比武大会开始到悟空打败贝吉塔这一桥段，中间也有少许原创剧情。游戏分为十六个章节，玩家要操作悟空、悟饭、短笛、小林、乐平、天津饭这六名初始能力和成长倾向都有所不同的战士前往各种场景里进行冒险。游戏战斗中设定有怒气槽，角色攻击或受攻击都能令其不断累积，当怒气槽满后就能发动丰富多彩的必杀技，而不同角色间还可以进行合体攻击。



胧月

这个牛年平淡依旧，没有春情荡漾或振奋我心的好事发生，也算尽到了宅的本分。因为工作关系，掌机上名气较大的几作都好好玩了一遍，大部分的感觉都是“当时玩得很尽兴，回头一不碰就没啥印象了”。若有人问及，闪出来的大概就是NDS的《奇幻之旅》、PSP的《428》和《战场的女武神2》了。于是我特地抽出了一天时间的1/96，仔细思考是不是自己的品味确实有那么点问题：“逆反期？中二？年龄应该早过了吧。”不过一想到去年回家打车被司机说“像十八九岁的学生”还是有点沾沾自喜，当时没砍价就坐上去了。在上车后的1/144天时间内，我想了不少东西：一、长得像学生不一定是面相年轻，也有可能是衣服穷酸；二、夸女人时用“心灵美”绝对是在骂人；三、为了迎合顾客，我是不是也会这么做？

有人说，世上没有垃圾的游戏，只有不适合的玩家。我并不同意这句话，却也承认主观认识的局限性。遇到有些游戏就像王八看绿豆，刚玩一小时就想给满分；而有些游戏则如何也提不起劲头，一个小缺点就能在脑海里无限放大。痛苦权衡半天，唔，应该值这个分吧。已经厌倦了面面俱到地去评价一个游戏——剧情对于游戏重要吗？很重要。那《马里奥》有啥剧情。玩家很多时候会人为地给游戏附加期待值，没实现该指标的一律斥之为坏作。一次食宴只要没标榜满汉全席，找不到四喜丸子不是很正常嘛。奔三了，要宽容。

年度关键词
绿毛
花たん
进一步黑化
日剧扫雷

迷宫与水坝

ダン←ダム

Acquire	RPG	2009年4月29日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

NDS

虽然游戏以迷宫为标题，不过实际上本作和迷宫的关系并不大，其实是一款比较另类的塔防游戏。游戏分为白天和黑夜两个阶段，白天的时候玩家需要招兵买马组建部队，到了黑夜时就要将部队派到水坝下方敌人的巢穴里消灭掉魔兽首领，留在村子里的部队则要在魔兽攻击建筑物时及时上前阻止。游戏的要素很丰富，光是炼金那大量的素材以及多达20种以上的职业就足以耗费玩家大把时间去研究，是一款很有创意的作品。



永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁

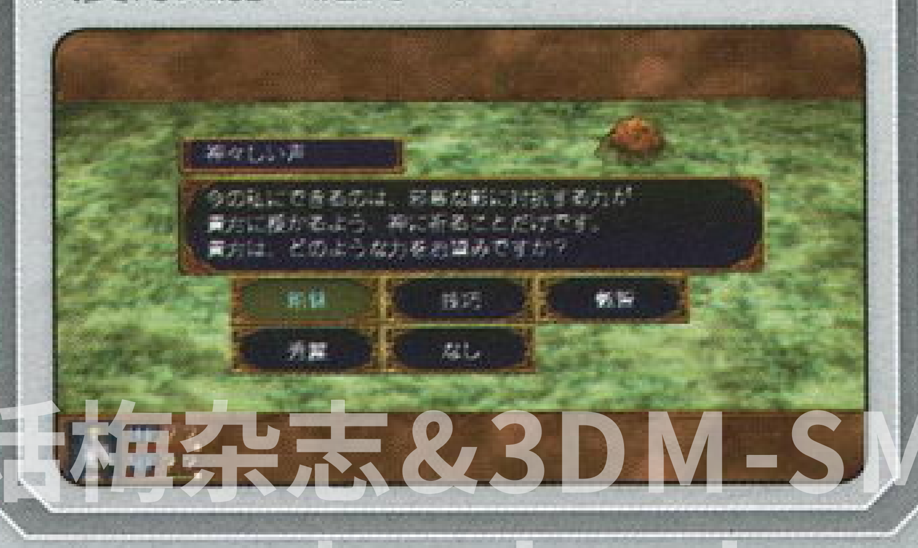
ティル・ナ・ノーグ ～悠久の仁～

System Soft Alpha	RPG	2009年4月29日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 5 已通关

PSP

这款延期长达一年的游戏实在让人找不出延期的理由，游戏的画面停留在SFC档次，充满《龙与地下城》风格的探索配上日文字幕也给人相当违和的感觉。游戏的战斗比较特别，玩家只能作出诸如进攻、防御、物理攻击、魔法攻击等模糊指令，之后的一切都由AI来控制，也许这就是本作所强调的随机性，而通过游戏开始时输入的数字随机决定NPC的姓名、特殊事件的发生以及同伴的收集等要素让游戏变得更加“随便”。



龙虎斗 携带版

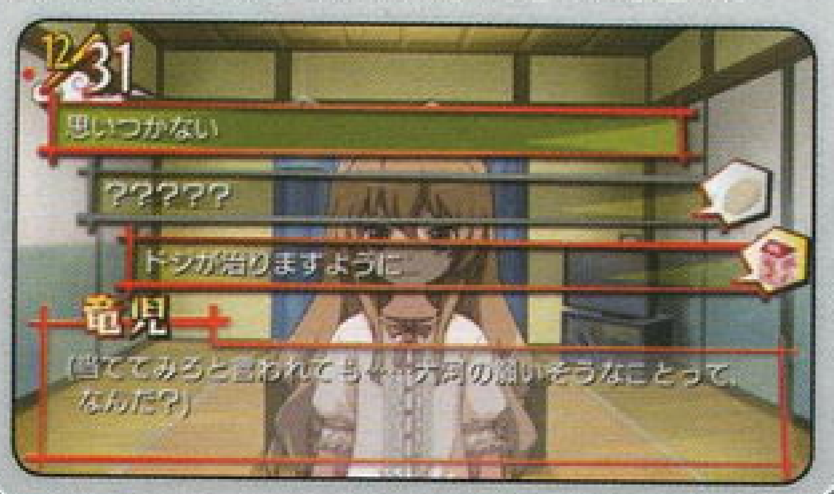
とらドラ・ポータブル!

NBGI	AVG	2009年4月30日	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

改编自动画版《龙虎斗》的一款AVG，除了故事采用了原创内容外，其他设定基本沿袭自动画版。游戏的剧情承接自动画版19话之后，讲述主角高须龙儿因为流感昏倒入院，在醒来后失去了所有记忆，玩家要以他的视点展开，通过角色间的对话以及寻找与自己记忆有关的道具来发展剧情，最终找回自己的记忆。不同于一般的AVG，本作强调的并不只有恋爱要素，游戏中除了几个女主角外，高须龙儿的其他好友也会登场。根据玩家找到的道具和对话选项的不同，可以达成多种多样的结局。



X战警前传 金刚狼

X-Men Origins: Wolverine

Activision	ACT	2009年5月1日	1人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

根据同名电影改编的动作游戏，打斗手感很好，动画也很精彩。游戏的故事模式中共包含了16大关，当金刚狼不断攻击或被敌人命中后便能不断积攒技能槽，积攒量高了以后，金刚狼的攻击力、攻击速度以及回复速度均会得以提升。当技能槽积满两格以上后，便能发动时间衰减技能，能使敌人的速度全部减慢。另外通过不同的按键组合，金刚狼能使出各种连击，使其野兽般攻击的“快”、“准”、“狠”被体现得淋漓尽致。



博物馆惊魂夜 史密森尼之战

Night at the Museum: Battle of the Smithsonian

Majesco Games	ACT	2009年5月5日	1人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

本作是一款横版过关游戏，玩家扮演的是拉里·戴利，任务是要从复活的法老王手中救回被抓走的朋友们以及被偷的阿伽门农牌匾。游戏中玩家只需到达每关的出口即可过关，途中自然会有不少机关障碍以及敌人来捣乱。主角一共能习得6种不同的技巧，点击下屏的图标即可更换技能，



充分利用各技能来应付各种障碍便可轻松过关。每个关卡都有3把钥匙和2枚牌匾碎片需要玩家收集，将这些隐藏物品全部收集才能开启新的关卡。

BLEACH 灵魂升温6

BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル6～

SCEJ	FTG	2009年5月14日	1～2人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

PSP

“《BLEACH 灵魂升温》系列”第六作，战斗方面经过不断改进已经让人能轻松上手，通过简单的操作就能爽快地斩杀敌人，这也是该系列的一大特点。游戏的故事模式概述了原作从开始到游戏发售为止的全部情节，就算是从没接触过这个系列的人也可以从中了解到故事的始末。新加入的灵魂代码和冠军锦标赛模式对玩家来说算是个不小的挑战，作为收集要素的灵魂代码需要不断完成锦标赛里的战斗才能获得。



梦幻骑士

グローランサー

推荐度 8

Atlus	RPG	2009年5月14日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

PSP

这款1999年在PS平台登陆且震撼了不少玩家的经典之作，在经过再度包装和改进后在PSP平台重新上演好戏。游戏除了保留PS版所有经典要素外，还追加了两名新的可使用角色。游戏对站位的要求非常高，玩家需要指挥角色在地图上不断移动来靠近、堵截敌人，或者是逃离敌人的攻击范围避免受到伤害，而超长的流程和多结局也是该系列一贯的特色，想收集所有精美的CG图片可是需要花费大量时间的。



创造职业棒球队2

プロ野球チームをつくろう！2

推荐度 7

SEGA	SLG	2009年5月21日	1～4人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

人气棒球经营模拟游戏“《创造职业棒球队》系列”的新作，玩家在游戏中的身分是一名球队经理，要通过金钱管理和人事调动等经营手段来培育出一支最强的棒球队。相比以前的作品，本作新增了球员搜索功能，在进行球员交易时，玩家可以通过守备位置、年龄、能力等项目找到自己想要的球员，另外游戏的技能系统也得到了强化，增加了经理技能和上级技能两种新技能，使培育过程变得更加充实。



梦象成真

梦をかなえるゾウ

推荐度 6

Try First	SLG	2009年5月21日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

本作是根据在日本大卖了170万套的同名畅销书籍《梦想成真》改编而来的NDS版游戏，原著作者水野敬也担任了本作的剧情设定。游戏的玩法类似养成游戏，玩家要在奇妙象神咖利夏的指导下完成与原著主人公相同的“成功之路”，象神会给主人公讲解许多伟人的成功故事以及成功秘诀，然后让主人公在现实中实践，让主人公慢慢成长。游戏充满了轻松搞笑的气氛，尤其是“猥琐”的象神用关西腔说出的各种搞笑台词。



斯隆与马克海尔的谜之物语

斯隆与马克海尔的谜之物语

推荐度 5

Level-5	ETC	2009年5月21日	1人
3500日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

NDS

由Level-5推出的另类解谜游戏，同年9月还推出了系列的第二作。游戏取材自保罗·斯隆与德斯·马克海尔所撰写的水平思考推理游戏书籍《海龟汤》。其中的谜题均以剪影式的风格绘制了插画，神秘而又不失精美。游戏的玩法很特别，玩家可从谜题中给出的关键词来对出题者进行询问获得提示，一步步分析论证自己的猜测，最终得出问题的答案。虽然挑战性不如一般解谜游戏，但层层抽丝剥茧的感觉对玩家来说也很值得回味。



由我守护你

俺がオマエを守る

Idea Factory	ACT	2009年5月21日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 6

已通关

NDS

本作是Idea Factory首次推出的一款女性向动作游戏，游戏的冒险部分无论是画面还是操作都与“《恶魔城》系列”十分相似。玩家可以装备上各种武器进入古代遗迹进行探险，同时还能接受冒险者公会的委托，在遗迹里收集素材、寻找失踪者或是讨伐怪物，成功后可以获得金钱、素材等报酬。游戏的人设、剧情以及采用的声优阵容都是比较偏向女性玩家的，不过游戏中并没有什么恋爱要素。



有罪×无罪

有罪×无罪

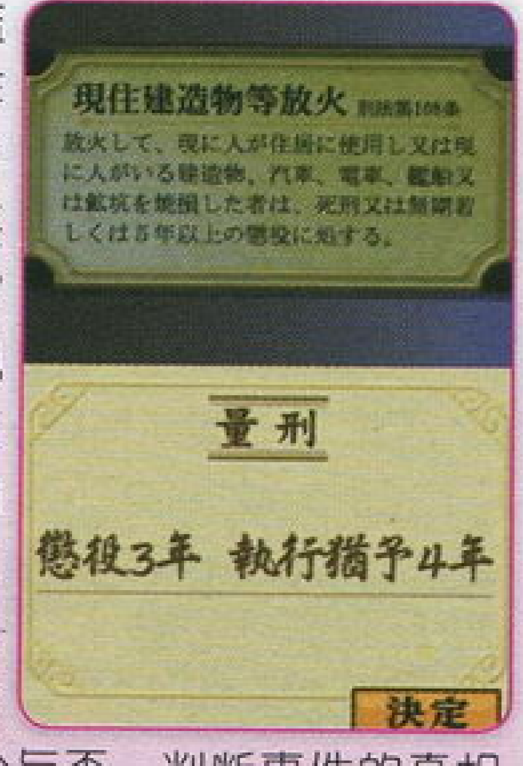
NBGI	AVG	2009年5月21日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 7

已通关

NDS

配合日本法院在2009年5月21日起正式实施“陪审员制度”，厂商于同日发售了这款法庭推理AVG。在日本检察总长松尾邦弘的监督制作下，本作的法庭部分相当专业。玩家需要扮演一名陪审员，以独特的视角解决难题。在法庭上，检方和辩方会各自拿出有利于己方的证词证物，玩家需要分析证据充分与否，判断事件的真相和量刑程度。除了自行判断案件外，玩家还要试着说服其他陪审员同意自己的观点，下达公正的裁决。



飞屋环游记

Up

THQ	ACT	2009年5月26日	1～4人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7

已通关

PSP

老爷爷卡尔与小童子军拉塞尔的拉丁美洲冒险异常惊险，很多时候都要两位主角的共同合作才能通过困难重重的关卡。拉塞尔的行动速度较快，攻击方式是利用镜子反射的光线将敌人吓退；卡尔行动速度较慢，但可借助其拐杖攀爬上比较高的岩石，再将拐杖放低把拉塞尔拉上来。后期随着剧情的发展，七彩鸟凯文和小狗会分别加入，它们都拥有其独有的能力，凯文会背上大家高速逃跑，而小狗则会穿过细小的洞以解开机关。



大剑 银眼的魔女

クレイモア～银眼の魔女～

Digital Works	ACT	2009年5月28日	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 7

已通关

NDS

由人气动漫《大剑》改编而来的横版过关动作游戏，进行方式与《恶魔城》较为相似，玩家需要操作原作主人公克莱雅，挥舞大剑与各种妖魔乃至深渊者战斗。遵循原作的世界观设定，克莱雅可在战斗中通过发动妖力解放来提升战斗力，又要防止解放过度导致自身妖魔化。寻找妖魔时需要借助“妖气探知系统”，游戏中的雷达能显示妖魔的所在位置。游戏的剧情由AVG式的文字表现，并穿插了许多动画，带给玩家强烈的临场感。



寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷·螺

ひぐらしのなく顷に绊 第三卷・螺

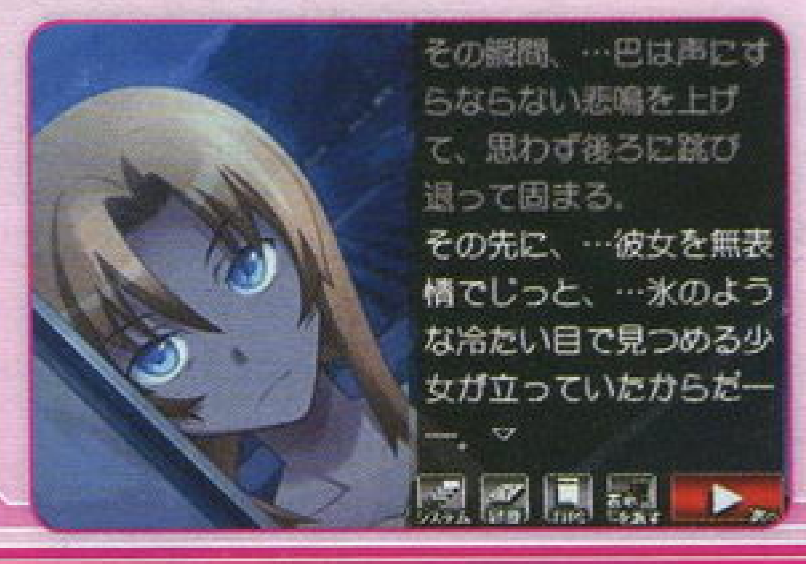
推荐度 8

Alchemist	AVG	2009年5月28日	1人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上	

已通关

NDS

本作是PC平台上的悬疑作品《寒蝉鸣泣之时》的移植强化版。本作中收录了"罪灭篇"、"皆杀篇"、根据漫画改编而成的"宵越篇"以及NDS版新增加的"解结篇"四个故事，玩家通过这几个故事能了解到关于龙宫礼奈和北条一家的过去，并通过一位灵异写手以及一名警察的视角去进一步了解发生在雏见泽村的惨剧。游戏系统与前作相比基本没有变化，若在游戏中输入前作里得到的密码，还可以看到特殊事件。



欢迎来到绵羊村 携带版

ようこそ ひつじ村 ポータブル

推荐度 7

Success	SLG	2009年5月28日	1～2人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

PSP

本作根据2003年PS2上的作品移植而来，是一款以牧场经营为主题的模拟经营游戏，与著名的"《牧场物语》系列"有很大的相似之处。主人公受人所托来到"绵羊村"打理一片牧场，通过种植农作物、饲养动物等工作来使牧场繁荣。游戏最大的特点就是采用物物交换的方式来获得物品，无法用金钱直接购买。相比PS2版，游戏加入了羊驼、安哥拉兔、南瓜、萝卜等新动物和作物，此外还加入了方便的截图功能。



回忆之日3

デイズ オブ メモリーズ3

推荐度 6

SNK Playmore	AVG	2009年5月28日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

已通关

NDS

本作是款移植自手机平台的男性向恋爱游戏，本系列最大的卖点就是集合了SNK Playmore旗下众多格斗系列，如《KOF》、《饿狼传说》里的人气角色钧会在本作中登场。本作共收录了三部作品，分别是《回忆之日 我+她+古都之恋》、《回忆之日 在风舞之都紧紧抓牢》以及《回忆之日 燃情之冬》。作为移植版的本作在保留了手机版所有内容的基础上，还另外增添了不少新剧情，以及新的可攻略角色。



魔女传奇 见习魔女与七公主

ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姬

推荐度 6

日本一Software	RPG	2009年5月28日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

本作是由以"《魔界战记》系列"闻名的日本一Software开发的一款原创RPG。游戏讲述无意中解开了古书魔女封印的主人公莉迪尔为了再度封印魔女，而展开的一段冒险故事。玩家操纵角色在迷宫中冒险时具有一定的动作要素，可利用手中的雨伞破坏场景中的物体。战斗系统本身非常简单没什么特点，不过在操作上有点噱头，玩家要利用触控笔将指令移动到左轮手枪的弹仓中，从而来执行指令完成各种攻击。



逆转检察官

逆转检事

Capcom	AVG	2009年5月28日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 9 已通关

NDS

掌机超人气推理辩论游戏“《逆转裁判》系列”的外传作品，一改扮演律师与检方在法庭上辩论的游戏方式，这次玩家要扮演检察官御剑怜侍接触到诸多看似没有联系的杀人事件，在现场搜索证据，推理出犯人的真正身分。本作由5个章节共同组成一个庞大的故事，从枪杀案追溯到多年前的律师被刺，再峰回路转地推出国际走私大案的主犯。女主角一条美云的模拟装置可再现案发现场，在虚拟的环境中搜索证据也为系列开出先河。



森林守护灵 蔚蓝海洋与移动岛屿

エコリス ～青い海と动く岛～

Gungho Works	SLG	2009年5月28日	1～2人
5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 6 已通关

NDS

以生态和环境问题作为主题的即时战略游戏《森林守护灵》的最新作，游戏以前作10年后的世界为舞台，玩家要扮演身为见习魔法使的主人公小榴莲，利用生态精灵和生态机械的力量来击退破坏环境的坏人们。平时玩家可以控制小榴莲在大地图中移动，到达指定的地点触发事件或完成战斗，让故事能继续发展下去。战斗时玩家除了要控制小榴莲外，还要对生态精灵和生态机械下达进攻和防守等指令来进行作战。



米格

寒冬将去，新春将至，又是一年即将划上句号。看看2009年，我们得到了什么？SCE还是没能正式进驻中国，微软的Xbox360依旧没有行货推出，还有传闻已久的微软掌机也依旧无果，神游依旧以不急不缓的速度推出着任天堂在日本市场已发售多时的掌机机型……反倒是苹果公司以手机出身的iPhone和以MP4身分登场的iPod touch，凭借行货的稳定供货，势头越来越猛，对掌机市场的侵蚀已经慢慢威胁到PSP、NDS两大专业掌机平台，更拥有掌机所不具备的、堪比掌上电脑的丰富的应用软件，给玩家带来全新数字生活的同时，也为市场带来新一轮冲击。作为一名忠实的正牌掌机玩家，我们还是期待PSP2、NDS2，或者Xbox掌机能够早日到来吧！

说到今年的游戏，没有了“《怪物猎人》系列”重头大作的PSP感觉冷清了些，虽然不乏有SCE的《GT赛车PSP》和《小小大星球》这类可圈可点的作品，但都无法掀起《怪物猎人》那般的热潮了。回想一下自己在今年玩得最多的，竟然是《我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图》，看来真的是年龄越大，越想回到童年，估计等自己到了六、七十岁玩这款游戏会更有体会吧。至于NDS，《DQ》正统续作确实赢得了不小的人气，可没有《马里奥》ACT的年份总让人觉得缺少了点乐趣，真希望《新超级马里奥兄弟Wii》在2010年能逆移植NDS啊。



年度五大游戏
我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图
心跳回忆4
勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者
伊苏7
逆转检察官

勇者30

勇者30

MMV	RPG	2009年5月28日	1~4人	推荐度 8
4410日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

PSP

《勇者30》并不是一款单独的游戏，里面包含了RPG模式的“勇者30”、STG模式的“王女30”、SLG模式的“魔王30”和ACT模式的“骑士30”，这四个部分共同讲述了一场跨越百年的人类与魔王间的战争。本作的特色在于把每个类型游戏中的过关步骤都进行了最大程度的简化，在别的游戏中需要循序渐进的过程，在本作里只要很短时间就能完成，所以游戏的每关都只有短短的30秒，玩家需要和时间竞赛，分配好每个过程的所需时间才能过关。



战略美少女 莉迪纳加德战记

タクティクスレイヤー ～リティナガード战记～

D3 Publisher	S·RPG	2009年5月28日	1人	推荐度 8
5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：15岁以上		已通关

NDS

本作是由D3 Publisher和日本手机游戏制作商共同制作的战棋游戏。游戏以萌为卖点，拥有大量服务男性玩家的要素。厂商不仅为玩家准备了数量庞大的美少女，另外还加入了可塑性强的换装系统。角色们要穿上护士装、女仆装、水手服、学生泳装等COSPLAY服装，使用服装对应的专属技能战斗。服装之间的固定搭配能改变角色的战斗能力，而装备不同服装时对地形的适应性也有所差别，使得战术上发生变化。



传颂之物 携带版

うたわれるもの PORTABLE

Aquaplus	S·RPG	2009年5月28日	1人	推荐度 8
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上		已通关

PSP

游戏讲述了面具男与一群亚人类之间的感人故事，前期的欢快与后期的悲哀形成了鲜明的对比，游戏的结局非常感人，配合艾露露那一曲摇篮曲，泣点瞬间达到最高，让人止不住潸然泪下。作为PS2版的复刻版，除了保留PS2版的全部要素外，本作还增加了部分剧情和高难度模式，在高难度游戏下，敌人的AI和攻击力都有所提升，这就要求玩家在战斗时对站位的把握更加精确细致，数量众多的CG和物品收集也是一大乐趣。



凉宫春日的直列

凉宫ハルヒの直列

SEGA	AVG	2009年5月28日	1人	推荐度 6
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

NDS

团长大人的身影真是无处不在，本作中玩家要和凉宫春日一起去探寻校园里的不可思议事件。由于阿虚手机上收到的一条关于校园发生灵异现象的消息被春日发现，于是SOS团的成员就成为了团长大人探寻灵异事件的工具，故事也由此展开。游戏共有五章，剧情方面参照了日本有名的“校园七大不可思议事件”，玩家要操作团员搜集流言主题，并在春日察觉之前消除灵异现象，对团长有爱的玩家千万不能错过了。





王国之心 358/2天

キングダム ハーツ 358/2 Days

Square Enix	RPG	2009年5月30日	1～4人	推荐度 8
5980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

NDS

本作是“《王国之心》系列”在NDS平台推出的首款作品。游戏的剧情围绕着《王国之心Ⅱ》中登场过的罗克萨斯展开，讲述了他加入XⅢ机关那段时期的故事。游戏在角色成长方面采用了新颖的面板系统，玩家可以通过各种效果的面板组合，来自由地调整角色的能力以及战斗风格。游戏以任务制来推进流程发展，除了罗克萨斯以外，“任务模式”中玩家还可以操纵XⅢ机关的其他成员以及索拉、唐老鸭等人。



西村京太郎旅行悬疑 险恶的季节 东京~南纪白滨连续杀人事件

西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季节 东京~南纪白滨连续杀人事件

MMV	AVG	2009年6月4日	1人	推荐度 6
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上		已通关

PSP

西村京太郎题材的首款PSP作品，由作者监督的著名电视剧“《旅行悬疑》系列”改编衍生而来。玩家要扮演原作主角十津川警部，指挥搜查总部并亲临现场调查诡秘的杀人事件。本作采用了连环杀人案的结构，从最初的十字弓杀人一步步深入调查，破解凶手仅仅只有900秒的不在场证明，推翻这起看似完美的犯罪。人物以类似《恐怖惊魂夜》的蓝色剪影表示，使用各种侦查手段，并从目击者的证词与证物分析推理才能找出最后的凶手。



新世纪福音战士 序

EVANGELION ヱヴァンゲリヲン：序

NBGI	A·AVG	2009年6月4日	1人	推荐度 7
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上		已通关

PSP

本作是一款包含动作要素的文字AVG，由日本超人气动画《新世纪福音战士 新剧场版：序》改编而来，收录了动画中的新机体装甲、武器外形、使徒形态。在体验日常生活的AVG部分中，玩家需要与城市中的角色们交流，接受战斗训练，在收集情报的同时不断推进剧情。在动作部分，玩家需要在3D战场上对EVA下达各种命令，指挥其跟使徒战斗。游戏对原作的还原度很高，不仅再现各著名场面，原世界观中的各种支援设施也可实际发挥作用。



泰格·伍兹 高尔夫球巡回赛10

Tiger Woods PGA Tour 10

EA Sports	SPG	2009年6月8日	1～4人	推荐度 5
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

PSP

“《泰格·伍兹》系列”是一个以专业高尔夫巡回赛为主题的系列，EA每年都会推出系列新作。本作除了继承了原有的“真实、专业”特点外，还加入了一些新要素。新加入的美国公开赛Bethpage Black球场有着极具挑战性的球道，变化多端的天气让玩家要考虑更多的要素，玩家也可以加入EA SPORTS Live Tournaments，在线与其他玩家进行竞技。游戏的画面与音乐水准不高，不过内容的专业性足以让球迷满意。



吉他英雄巡演 摩登演奏

Guitar Hero On Tour: Modern Hits

Activision	MUG	2009年6月9日	1~2人
49.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：10岁以上	

推荐度 7 已通关

NDS

本作仍需要像前几作一样通过游戏专用的吉他适配器来进行游戏，即当屏幕上的音符掉落到下方圆圈中的一瞬间，按下适配器上对应的键，并使用专用拨片点击屏幕右侧的吉他便可进行演奏。游戏界面的风格依旧，不过不同于前两作的是，本作新增了“歌迷考验”模式，游戏的重点在于玩家需要建立起自己的歌迷阵容。多人模式中仍然支持双人合作、对战，并且通过网络还能跟前两作进行互动，演奏歌曲总数量高达80首。



迈阿密之法

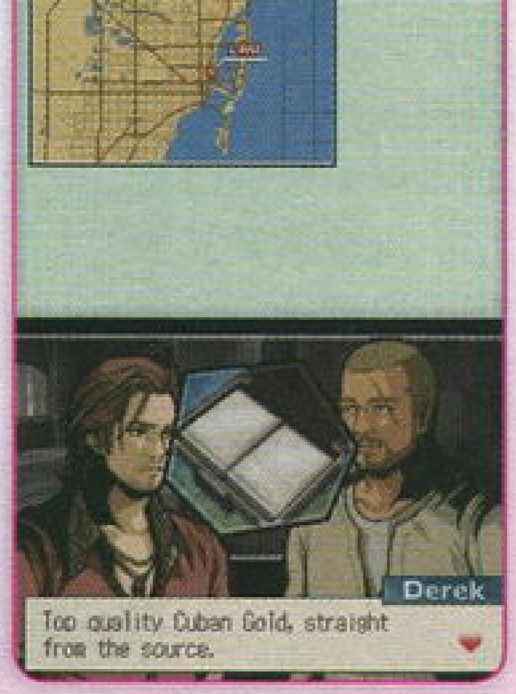
Miami Law

Hudson	RPG	2009年6月9日	1人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

推荐度 7 已通关

NDS

本作是由老牌厂商Hudson推出的一款原创AVG作品。游戏以美国都市迈阿密为舞台，玩家要跟随迈阿密刑警Law，以及FBI搜查官Sara去体验紧张惊险的办案过程。为了铲除贩毒团伙，玩家需要深入敌组织对案情进行调查。根据所扮演角色的不同，玩家可以从不同侧面来窥视游戏的剧情。游戏灵活利用了NDS的触控操作，玩家不但可以利用触控笔来完成调查，甚至还可以利用其来进行紧张刺激的枪战。



摇滚乐队 不插电

Rock Band Unplugged

EA Games	MUG	2009年6月9日	1人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

同以往的按键音乐游戏一样，本作通过←↑△○这四个按键来弹奏曲目，不同的是，玩家需要同时兼顾贝斯、吉他、鼓和演唱这四种音轨的演奏，所以在游戏过程中需要不断按L、R键来切换这四种音轨。弹奏过程中只要将音轨上的白色音符正确输入，屏幕下方的能量槽就会慢慢积蓄，槽发动后，屏幕左上角进度槽上处于落后状态的音频会暂时得以上升，此时就算玩家偶尔出现几次弹奏失误，四种音频的进度都不会下降。



印地安纳琼斯与王者之杖

Indiana Jones and the Staff of Kings

LucasArts	ACT	2009年6月9日	1人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

本作的剧情围绕着琼斯与金斯顿教授多年前发现的翡翠晶球而展开，讲述了一系列争夺宝物的生死战。主角琼斯的招牌武器鞭子和手枪在本作中均得以保留，战斗中有时还会出现一些QTE操作，玩家只需按照提示按下对应的键位即可。无论是在解谜调查方面还是在战斗过程，走近目标时都会有相应的按键提示，比如启动机关、爬上楼梯等。完成任务后系统会奖励一定的成就数，可用于主角各方面能力的强化，比如增加HP、增强攻击力等。



黑色印记 放逐之刃

Black Sigil: Blade of the Exiled

Graffiti Entertainment	RPG	2009年6月9日	1人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 5

已通关

NDS

由欧美厂商开发的一款游戏方式较为日系的原创RPG作品。游戏的战斗采用了传统的踩地雷式，系统方面借鉴了《超时空之钥》，人物必须等行动槽蓄满之后才可以开始行动。玩家需要先将道具装备到角色身上才可以在战斗中使用道具。游戏中有着颇为丰富的技能，除了角色个人的特技外，角色之间还可以发动合体攻击。游戏的遇敌率非常高，而且游戏过程中的各种提示给得非常少，无形中给玩家攻关增添了压力。



踏上自信的征途

己の信ずる道を征け

From Softwar	ACT	2009年6月11日	1～4人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8

已通关

PSP

一款充满和风的益智型动作游戏，游戏中玩家要控制忍者疾风丸，运用自身的技能突破各种各样的难关，从而救出被坏人抓走的真奈姬公主。游戏的核心在于分身系统，虽然刚开始疾风丸只有一个人，但只要每失去一条生命，这个生命所做过的动作就会化为分身和后面的疾风丸一起行动，依靠这个系统，即使一个人也可以解开需要多人合作才能解开的机关。不过分身的次数是有限的，如何分配好每个分身的工作是过关的关键。



成为魔女

成为魔女

Try First	AVG	2009年6月11日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7

已通关

NDS

这款原创AVG作品的故事发生在一个贫富差距非常大的世界，主人公少女维蒂很不幸地生活在贫民窟，虽然想学习魔法成为魔女，但由于家境贫寒无法如愿。在一次偶然的机会下，维蒂救下了神秘少女达尼娅，之后出人意料地开始了魔法学习生涯。玩家要在游戏过程中学习各种魔法，并用它们来帮助那些遭遇困难的人。魔法的发动方式很简单，只用触控笔便可轻松完成操作。游戏的配音阵容囊括了能登麻美子等人气声优。



无限航路

无限航路

SEGA	RPG	2009年6月11日	1人
5500日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 8

已通关

NDS

“白金工作室”推出的首款掌机游戏，以广袤宇宙为背景，游戏讲述了一个渴望踏入太空的少年历经十年坎坷人生最后拯救整个宇宙的故事。游戏中，玩家要自己组建舰队在星海中航行，各种战舰的类型十分丰富，改装部件的数量也相当多，根据战舰内部装载部件的不同，在战斗中实际发挥的效果也会有所变化。游戏登场角色数量非常多，对宇宙题材以及DIY感兴趣的玩家一定不能错过这款优秀的游戏。



算算自己2009年游戏时间过百的作品，没记错的话只有《MH3》这一款，这部备受期待的作品在20天免费网战期+包月一个月后就直接“退役”了。必须得承认的是《MH3》在系统方面的进化已经足够，但它让人不爽的是那吝啬的、少得可怜的内容——特别是对于我这种接触了泡菜式网游之《MHFO》的人来说，《MH3》简直就像是饭前的开胃菜一般。今年的狩猎生活时间应该会大幅降低，一方面掌机正统续作遥遥无期，另一方面《MHFO》已经不再在我承受范围之内（无论是时间还是金钱），想想也该是时候“放下屠刀、立地成佛”了（笑）。

羽纹

2009年对我来说最大的惊喜还是之前在小编寄语里写到过的《KOF》网战，自己高中时曾在街机厅里泡了两年左右（当然是放学后- -），每日与人切磋是必修课，即便多年不打了也对《KOF》有着浓厚的感情。借用UCG九兵卫的一句话“格斗游戏虽然比的是胜负输赢，但其最大的乐趣却来自于相互交流、学习并竞争的过程”，自己在网战的时候接触到了不少《KOF》爱好者，每当看着他们在群里聊心得的时候，我总感觉回到了过去，回到了与几个同好大谈角色性能、一同研究连技影像的时光。是的，这种感觉确实让人feel good。

最后再来谈谈掌机，大概是个人喜好问题吧，2009年的掌机游戏确实没有太多让我沉迷的，不过还是对“《天诛 携带版》系列”、《七龙战记》、《雷电十一人2》这几部作品有着不错的印象，希望今年自己喜欢的掌机游戏能多出一些吧！

年度五大游戏
天诛4
七龙战记
雷电十一人2 威胁的侵略者
怪物猎人3（Wii）
女王之刃 螺旋混沌

捉鬼敢死队

Ghostbusters：The Video Game

推荐度 6 已通关

Atari	ACT	2009年6月16日	1～4人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

NDS

本作采用的是任务制而非关卡制，玩家需要驱车赶到敢死队的HQ总部，通过查看任务面板里的任务从而接受各种鬼怪袭击事件。玩家还可以在城市里自由捉鬼，靠近鬼怪的时候，利用触控笔点住鬼怪不放即可借助质子流光束将鬼怪制住，当鬼怪的生命值降到最后一格时便不再减少，此时扔出鬼盒，将奄奄一息的鬼怪拖入鬼盒即可完成捕捉工作。每成功捕捉一只鬼怪都会得到一定的金钱奖励，从而在总部购买新的武器装备。



噜咕大对决

Roogoo Attack

推荐度 7 已通关

SouthPeak Games	PUZ	2009年6月16日	1～4人
19.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

NDS

这是一款素质很高的原创解谜游戏，玩家的任务就是帮助噜咕们收集天上散落的魔法陨星以及星球上的其他物品，收集过程中首先要控制平台进行顺时针或逆时针方向的转动，使得上方掉落的陨星等物能够顺利穿过正确的洞孔，与此同时玩家还得兼顾平台上的敌军或者其他障碍，当最底层的洞孔都积满后即过关。游戏非常有创意地在每个场景中加入了一个特殊的飞行关卡，途中玩家会受到咪姆军队或者敌方战斗机的干扰。



克鲁顿方块

クルトン

SCEJ	PUZ	2009年6月18日	1人
1000日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

PSP

一款在PSN上提供下载的消方块类型的益智游戏，和一般的落下型消方块型游戏不同，本作在一个布满方块的8×8盘面里进行，玩家需要用游标转动方块，将数字相同的方块组成至少2×2的正方形令其消去，而在方块消去时只要再把那些和消去方块数字相同的方块移动到旁边就能形成连锁。游戏提供了无尽模式、时间模式和谜题模式三种玩法，另外还有许多精美图片可供收集，非常适合拿来打发时间。



朋友聚会

トモダチコレクション

Nintendo	ETC	2009年6月18日	1人
3800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

NDS

在2009年掀起旋风的黑马作品。游戏最大的特色就是其中的角色均为由玩家创建的Mii，在一座漂浮于海上的小岛上，这些人物们每天上演着精彩温馨的故事。为了增强代入感，玩家可以将自己的家人、朋友、同事等设计成游戏中的角色并融入这全新的生活。这些角色在游戏中会相互交往并形成自己的人际关系，甚至爱恋和结婚。玩家还可以把事先已经在Wii上制作好的Mii直接传输到本作中，这样便可省去重新创建的麻烦。



枪声与钻石

銃声とダイヤモンド

SCEJ	AVG	2009年6月18日	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

由经手过《街》、《恐怖惊魂夜》等AVG名作的著名制作人麻野一哉监督完成的作品，界面风格与《决不饶恕你》相近。本作的主人公是一名自由交涉人，协助警方介入各种案件，与各类罪犯展开心理较量，中止其犯罪行为。游戏的临场感很强，对话都显示在角色旁，体验上类似阅读漫画。与罪犯交涉时，双方台词均即时进行，玩家可自由寻找切入点。系统会根据交涉的好坏给予评价，当低评价过多时则有可能BAD ENDING。



Fate/无限代码 携带版

Fate/unlimited codes PORTABLE

Capcom	FTG	2009年6月18日	1～2人
5240日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

由大人气文字AVG《Fate/Stay Night》改编而来的格斗游戏移植作，收录了街机版全部角色，并增加了隐藏角色ZERO Lance和角色新服装，登场人数达到17名。华丽的连续技是游戏的最大看点，玩家可以选择魔术师或英灵自由战斗，并可利用PSP的通信功能联机对战。厂商针对掌机平台做了简化操作，并加入能在防御对方所有上段攻击的同时瞬间压制对方的“弹反冲刺”系统。角色动作和格斗场景都忠实原作，危机时刻使用圣杯必杀技有一击逆转的显著效果。



变形金刚 堕落者的复仇

Transformers: Revenge of the Fallen

Activision	ACT	2009年6月23日	1～2人	推荐度 7
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上		已通关

NDS

本作是根据同名电影改编的动作游戏，与前作一样仍分为“博派”和“狂派”两个版本，剧情和场景都是统一的。在本作中，变形金刚会以汽车、机器人以及飞行三种形态登场，具体根据任务内容而变化。任务的目标一般就是消灭敌人、到达特定地点、扫描敌军的军事信息以及保护或协助同伴等。每消灭一个敌人都会奖励一定数目的紫色能量体，用于升级机器人的格斗攻击力、武器攻击力、HP回复速度等各方面的性能。





霸王 鬼怪奴仆

Overlord: Minions

Codemasters	ACT	2009年6月23日	1人	推荐度 6
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上		已通关

NDS

游戏中，玩家扮演的巫师在一次偶然的机会下误成为一群鬼怪的鬼王，为了让鬼王重新统治世界，鬼怪们要竭尽所能甚至奋战至死帮助玩家夺回霸权并成为新一代的霸主。游戏中的鬼怪有四种颜色：棕色、蓝色、红色和绿色，不同颜色的鬼怪都有着其独有的特殊能力，比如：绿色的鬼怪擅长用毒气攻击；红色的鬼怪拥有火焰攻击的能力。游戏中会有很多需要解谜的地方，所以要灵活调用这些鬼怪的特殊能力才能越过障碍物。



冰河世纪 恐龙的黎明

Ice Age: Dawn of the Dinosaurs

Activision	ACT	2009年6月24日	1人	推荐度 6
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

NDS

根据同名动画电影改编而成的动作游戏。游戏以树獭希德的视角为主线展开剧情，而其他角色都是作为陪衬在剧情和冒险的桥段中登场。游戏的收集要素颇为丰富，除了遍布在场景各个角落的宝石外，被小松鼠一直苦苦找寻的橡果也是玩家需要收集的重要物品，橡果收集的数量关系到各种迷你游戏的触发。关卡中需要解谜的地方也很多，有时需要利用不同的道具或方式解谜，比如消灭大群敌人或者打开通道。



剑、魔法与学园物2

剣と魔法と学園モノ。2

Acquire	RPG	2009年6月25日	1人	推荐度 7
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

PSP

清新可爱的日式风格角色加上十分硬派的美式风格迷宫探索，将这两者完美地结合在一起就是本作特色中的特色了。作为硬派迷宫游戏，本作系统比较复杂，游戏中共有十大种族19种职业，每个职业在战斗时所发挥的作用也各不相同，玩家需要结合队伍整体的实力进行合理搭配，这样才能组建出一支无坚不摧的部队。游戏以完成任务的形式推进流程，整体要素非常丰富，光是那密密麻麻的炼金道具就足以令人胆颤了。



瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿

ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス

推荐度 7

MMV	A・RPG	2009年6月25日	1～2人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

PSP

本作是《瓦尔哈拉骑士2》的资料片，作为一款迷宫探索类作品，玩家可以从人类、精灵、矮人、巨人、亚人类、机器人和狗这七大种族中自建一名角色来展开冒险。游戏对原版一些不太贴心的系统进行了调整，并追加了大量的任务和道具。最瞩目的变化在于参战人数由原版的6人精简到4人，同时还引入了阵形和一齐攻击两个新系统，其中前者可让玩家自由调整角色站位以获得不同能力的加成；而后者则是集合全员的力量发动华丽的合体攻击技。



哈利波特与混血王子

Harry Potter and the Half-Blood Prince

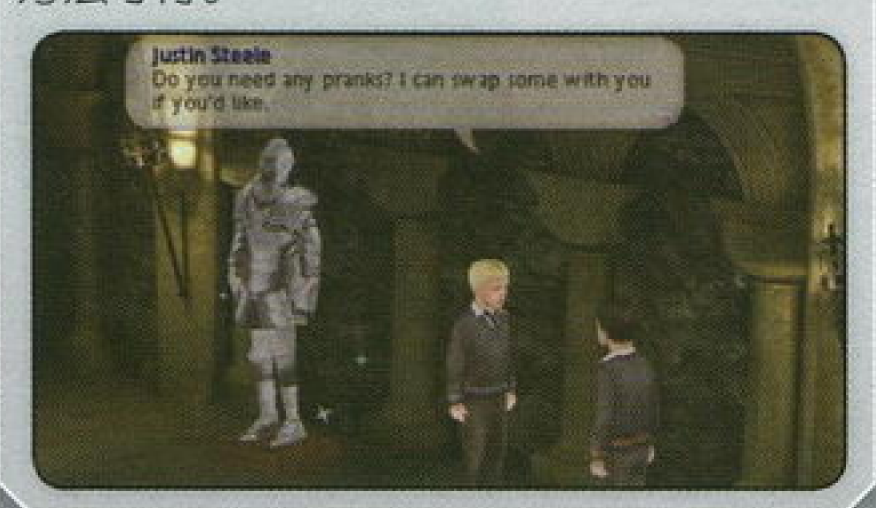
推荐度 7

EA Games	A・AVG	2009年6月30日	1人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

PSP

本作的剧情设定在霍格沃茨魔法学校，玩家需要协助哈利学习各种魔法，并度过充满麻烦的第六年。不过要想学得所有魔法，哈利就必须在学校各处跟同学进行交谈，从而获取完成任务所需的关键信息或者道具。游戏的一大亮点就是穿插了很多原著中久负盛名的游戏供玩家挑战，比如巫师糖果、魁地奇等。游戏的剧情比较散漫，地图较为复杂，战斗部分难度并不高，不过前提是一定要掌握魔法的使用方法才行。



初音未来 女歌手计划

初音ミク Project DIVA

推荐度 9

SEGA	MUG	2009年7月2日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

PSP

初音未来是日本目前拥有超高人气的网络虚拟歌手，而本作正是一款以初音未来为卖点的作品，当中收录了大量初音未来的名曲。游戏中有各种服装可供玩家收集，从女仆装到巫女装应有尽有，大家可以选择喜欢的让初音未来穿上并进行表演。主模式“节拍模式”的玩法十分简单，玩家只要看准时机按下乐符上提示的按键即可。另外，本作还有自由度极高的编辑模式，玩家可以利用记忆棒里的MP3文件制作属于自己的PV。



我的暑假4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图

ぼくのなつやすみ4 瀬户内少年探侦团、ボクと秘密の地図

推荐度 9

SCEJ	AVG	2009年7月2日	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

PSP

著名休闲类作品“《我的暑假》系列”最新正统续作，玩家要扮演年幼的主人公前往日本南部的濑户内地区，在远离尘世喧嚣的海边小镇度过为期一个月的暑假。本作没有强制玩家去达成的目标，玩家只要体验海边独特的风土人情，并游玩童趣十足的小游戏即可。绘图日记、昆虫和玩具橡皮是游戏的主要收集要素，绘图日记能以简略、翔实和妄想三种风格书写。玩家可以自由观看捕捉的昆虫，并挑出其中好斗的参加虫相扑比赛。



世界因我而转 光与暗的公主

世界はあたしでまわってる 光と暗のプリンセス

GAE	RPG	2009年7月9日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

PSP

移植自NDS平台的本作除了保留原作的所有要素外，还追加了语音、新技能等诸多新要素。游戏中玩家要扮演一名任性的公主，为得到心仪勇者的认可而踏上冒险旅程。游戏以任务制形式展开，玩家需要不断完成任务来推进剧情，除此之外主人公还有一项特殊的才能“任性”，通过任性玩家可以做到改变敌人等级、战斗地形、经验值的倍率甚至掉落物品的几率，合理利用这些才能真正实现世界围绕着自己而转。



勇者斗恶龙IX 星空的守望者

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

Square Enix	RPG	2009年7月11日	1～4人
5980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 10 已通关

NDS

本作是日本国民级RPG“《勇者斗恶龙》系列”的正统续作，身为天使的主人公要前往人间，通过帮助人类完成愿望收集星之奥拉，最终让世界树结出果实。转职、炼金和多彩的任务让游戏极为耐玩，厂商出色的售后服务使得支线任务源源不断地更新，使游戏在一周目通关后才是真正的开始。玩家可周游世界各地的隐藏迷宫寻找炼金宝物并挑战BOSS，打造出富有个性的装备后通过“纸娃娃”系统可直接反映在角色的外观上。



咕噗！小芝麻！

クプ～！！まめゴマ！

Creative Core	SLG	2009年7月16日	1～8人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	



推荐度 6 已通关

NDS

本作是以培育小海豹为卖点、在女性玩家间很有人气的治愈系游戏“《小芝麻》系列”的第三作。游戏的过程非常轻松自由，玩家可以用触控笔来和可爱的小海豹们交流，又或是和它们一起玩迷你游戏。这次收录的小海豹种类多达40种，包括了新增的橘子海豹和胡须海豹等，另外同名动画版中的小海豹也会登场。系统方面，这次增加了可以让小海豹唱出童谣、生日歌或圣诞歌等简单歌曲的哼唱功能，进一步增加了玩家与小海豹的互动。



野性传说

Unbound Saga

Vogster Entertainment	ACT	2009年7月16日	1人
19.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是一款横版卷轴动作过关游戏，主人公Rick被困于一个需要被拯救的漫画世界中，玩家则需要帮助其对付“The Maker”不断“绘制”的各种艰险。游戏中的男女主角可以任意切换，两者格斗术种类及攻击方式完全不同。男主角高大威猛，擅长冲撞压杀及各种投技摔跤技巧，而女主角则身手敏捷，并且拥有独有的幻影技能，不仅能够自我回复还能发起全屏攻击。获得的技能点数可用于升级主角的连续技、投掷技等各种能力。



伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记

イース Ⅰ&Ⅱ クロニクル

Falcom	A・RPG	2009年7月16日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是以PC平台上的《伊苏Ⅰ&Ⅱ完全版》为基础进行移植，故事主要讲述了主角亚特鲁围绕六本伊苏之书而展开的各种探险经历。由于是初期作品，玩法也比较简单，玩家只需控制亚特鲁用身体去撞击敌人就能将其打倒。游戏提供有简单、普通、困难和梦魇四种难度供不同水平的玩家选择，而通关后还会追加系列惯有的BOSS RUSH模式。另外，玩家还可以根据自己的喜好切换原版和复刻版的画面以及配乐来进行游戏。



豚鼠特工队

G-Force

Disney	ACT	2009年7月21日	1人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

根据同名电影改编的动作游戏。游戏中以操控达尔文为主，需要从各种通风管道进入敌方实验室内部，而一些达尔文无法进入的地方则需操控苍蝇进入密室，对目标发射激光便能使防护系统暂时瘫痪从而打开封锁门。达尔文背后的液氮装置能使其进行空中滞留或加速奔跑，遇到各种由电器变异的怪物时可使用电鞭进行爽快的攻击。游戏中的Hack系统也非常有意思，正确输入按键则能将敌方的密码逐个破解，从而获取机密。



2009年主要玩的就是前三款游戏，《口袋妖怪 心金・灵银》自然不用说，相信不少《口袋》FAN的《金银》情结都因本作而再次点燃。《初音未来 女歌手计划》是去年最让我惊喜的游戏，当初只是冲着葱娘去玩的，可没想到游戏的素质远远超出我的预想，所以它也是去年我在黄金眼里惟一一个打了10分的游戏。作为一个高达饭（伪），《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》当然不可不玩的，游戏还是一如既往地爽快，不过比较杯具的一点还是联机，技术的NBGI始终没有解决多人联机会拖慢的问题，这点令我纠结了好久，看来要找一个像《MHP2G》那样能适合长期联机的游戏还真不容易呀。说到联机，其实今年还有一款玩了很久的，那就是Wii上《怪物猎人3》，不过家用机平台的游戏在这里就不多说了，只希望2010年能见到《MH3P》吧，至少先公布个标题，让各位猎人有个盼头也好。最后一个《立体绘图方块》基本是用来在等车、等上菜的时候用来打发时间的，游戏的谜题设计和掌机的便携性很契合，结果就是这样的每次几分钟也玩到了中级，可以说是我去年游戏时间跨度最长的游戏，持续下去的话相信应该在2010年能把全部谜题都解了（汗）。PSP和NDS都已经推出有一定年头了，如果按一部游戏主机寿命只有5年的说法，都应该到退休的年纪，可我们见到的是两部主机直到现在都还不断有优秀的作品推出，机型也是在不断更新，不禁让人觉得两部主机在2010年的表现会比往年还要出彩。

年度五大游戏
口袋妖怪 心金・灵银
初音未来 女歌手计划
机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS
游戏王5D's 双重战力4
立体绘图方块

乌冬

炽热之魂 加速

ブレイジングソウルズ アクセレイト

Idea Factory	S·RPG	2009年7月23日	1人	推荐度 7
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

PSP

IF旗下人气战棋游戏《炽热之魂》的PSP移植版，游戏在前一个版本Xbox360版的基础上追加了三位新角色，是内容最为饱满的完全版。游戏关卡地形复杂，角色之间不仅可以使用连携攻击，单个角色也可以将多个技能连携使用，战术方面不拘一格。游戏本身难度偏高，而系统方面综合的要素也非常多，除了传统的合成、强化外，玩家甚至还可以操纵角色在地图中进行探索，这部分玩起来有些解谜RPG的味道。



欢迎回来！豆丁机器人！快乐大扫除！

おかえり！ちびロボ！ハッピーリッチー大そうじ！

Nintendo	ACT	2009年7月23日	1人	推荐度 7
4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

NDS

风格独特的“《豆丁机器人》系列”的新作。本作中的豆丁机器人来到了一个陌生的家庭，玩家需要操纵其整理脏乱不堪的屋子，并融入这个家庭的生活。进行扫除是豆丁机器人的基本职责，但身型迷你的机器人所发挥的作用却比玩家想象的要大得多。玩家在使用小型扫除机打扫屋子的过程中可以发现宝石，利用这些宝石玩家便可购买各种物品，从而重新装点屋子，让原本有些寒酸的家庭焕发新的光彩，使家庭成员们变得更加幸福。





家庭教师REBORN！DS 炎之热斗X 未来超爆发

家庭教师ヒットマンREBORN！DS フレイムランブルX 未来超爆発！

Takara Tomy	FTG	2009年7月23日	1～4人	推荐度 6
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

NDS

“《炎之热斗》系列”是根据少年漫画《家庭教师REBORN》改编而成的对战作品。本作的登场人数是该系列作品中最多的，足足有50人。在前几作的系统基础上，本作在匣子系统以及家庭教师系统方面进行了强化，匣子效果种类更加丰富，根据使用者自身的属性匣子的效果还会发生变化。家庭教师们除了可以临时上场使用技能帮助玩家外，满足一定条件玩家还可以发动强大的“家庭教师合体技”。



兰岛物语 少女的约定

レアランドストーリー 少女の約定

Arc System Works	AVG	2009年7月23日	1人	推荐度 8
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上		已通关

PSP

移植自PC平台的人气恋爱育成AVG，游戏的剧情从主角希洛在战争中与失去记忆的女主角奇莉娅相遇说开，为了帮助奇莉娅恢复记忆，希洛把她留在了自己身边，从而展开了一段美丽的爱情故事。游戏中玩家要在4年时间里通过各种教育或打工活动，将奇莉娅养育成一个出色的女孩，并赢得她的欢心。当然，除了女主角外，游戏中还许多性格各异的女性角色登场，玩家也可以选择和她们发展恋爱关系。



萌菌物语DS

もやしもんDS

Takara Tomy	AVG	2009年7月23日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 6 已通关

NDS

以在讲谈社发行的漫画杂志《Evening》上连载的人气漫画《萌菌物语》改编而成的AVG，游戏以农业大学为舞台，讲述可以看见细菌的主人公与细菌之间发生的各种趣事。原作中的情节在游戏里通过各种任务得以重现，任务包括了采集细菌和发酵等，都是以迷你游戏的方式进行，种类多达60种以上。另外游戏还准备了“萌菌图鉴”，方便玩家查询细菌的特性，使本作在娱乐之余，还有一定的教育意义。



半吊子英雄传 太阳与月亮的故事

なりそこない英雄譚 太阳と月の物语

Irem	RPG	2009年7月23日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是Irem在PSP上打造的一款原创幻想RPG，玩家可以从男主角迪尼修和女主角柯鲁内中任选一人去拯救支撑着世界、但已出现了死亡征兆的世界树。和一般RPG一样，玩家需要控制主角按照NPC的提示逐步推进剧情发展。战斗方面，NPC的行动遵循之前下达的固定指令来进行。游戏还有一个颇具特色的“心之声系统”——无论是同伴还是敌人，他们心里想的什么都会显示在屏幕上方，玩家要以此为依据下达正确的作战指令。



魔女计划

(PW)プロジェクトウィッチ

Gungho Works	A・AVG	2009年7月23日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 5 已通关

PSP

本作是一款针对低龄玩家以及有特殊喜好玩家的一款游戏，游戏中出场的角色全都是清一色的萝莉脸，玩家要扮演一名小学生，与三个魔女中的其中一个一起度过愉快的夏天。在游戏中，玩家每天都可以自由选择地点触发剧情，在完成一个简单的小游戏后系统会根据评价给予玩家金钱作为奖励，有了钱之后就可以给魔女购买各种衣服并换装欣赏，游戏里还有专门的观赏模式，对萝莉有爱的朋友一定不能错过本作。



萌菌恋曲

サイキン恋シテル?

D3 Publisher	AVG	2009年7月30日	1人
5460日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 6 已通关

NDS

一款风格清新可爱的女性向恋爱游戏。游戏的女主人公拥有着一种非常奇特的能力，她可以看见人们因出现各种情绪而产生的可爱细菌。这些细菌拥有改变人们性格的力量，玩家可以利用触控笔将平时发现的细菌抓起来，与意中人见面时，如果对着他使用这些细菌的话说不定会发生很有趣的事情哦。本作为厚道的全程语音，为男性们配音的有入野自由、浪川大辅等大人气声优，恋声癖们可有福了。



噗哟噗哟7

ぷよぷよ7

SEGA	PUZ	2009年7月30日	1～4人
5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

NDS

本作完整收录了“《噗哟噗哟》系列”旧作的老玩法并添加了全新玩法，即大变身系统。只要玩家将对手送来的妨碍气泡在掉落前就消除掉，那么就可以累积Fever能量槽，积满时就会进入变身状态的狂热模式。玩家可以选择成为“小噗哟”或“大噗哟”这两种不同的状态，“大噗哟”只需3个即可消除，而“小噗哟”仍需4个，但却能使该噗哟阵完成强大而华丽的连锁消除。游戏还于同年11月26日发售了PSP和Wii版本。



装甲核心3 携带版

アーマード・コア 3 ポータブル

From Software	ACT	2009年7月30日	1～4人
3980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

PSP

本作是系列第六作《装甲核心3》的PSP移植版，PSP版除了保留了原作所有的内容外，还加入了对战模式和过去五部作品中的热门部件等新要素。在游戏中玩家的身分是一名佣兵，驾驶着被称为AC的人型机动兵器驰骋于沙场，完成来自各个组织的委托。委托的内容有多种，包括了扫荡敌人、清除特定目标和保护重要目标等，在完成了这些委托后，系统就会根据玩家表现给予一定的金钱，金钱可以用来购买部件，以此来强化或改造机体。



ToHeart2 携带版

ToHeart2 PORTABLE

Aquaplus	AVG	2009年7月30日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

在PC平台受到广泛关注的《ToHeart2》在移植到PSP平台后依旧人气不减，精美的CG和细腻的文字描述是Aquaplus公司的一贯作风，不过多年后重温这款经典游戏时难免会因为过于细腻的描述而略感烦躁。游戏为典型的文字恋爱游戏，玩家只需要在游戏中确定选项就能不断推进剧情。游戏中的女主角类型十分丰富，妹属性、天然呆、傲娇、元气娘等应有尽有，阿宅们一定不能错过萌要素满点的本作。



心跳魔女+

どき魔女ぷらす

SNK Playmore	AVG	2009年7月30日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上	

推荐度 6 已通关

NDS

这是一款玩法比较独特的游戏，首先玩家要和有着萝莉外形大叔心的天使一起在学校找出并净化魔女，通过简单的战斗打败魔女后就可以进入邪恶的“魔女check”模式，在这个模式里玩家要通过触摸魔女的身体让她们变换姿势，从而找出隐藏在她们身体上的魔女之印。完成魔女的净化后她们还会成为同伴协助战斗。本作是系列第一作的加强版，游戏追加了新魔女和新剧情，不管是老玩家还是新玩家都能获得全新的体验。



G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起

G.I. Joe：The Rise of Cobra

EA Games	ACT	2009年8月4日	1～2人	推荐度 7
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上		已通关

PSP

本作是一款动作射击游戏，游戏的剧情是接续同名电影尾声的独创全新故事。游戏的战斗以射击为主，16名角色都有着独特的能力与武器，武器均分为主武器和副武器。主武器属于普通的射击型，有着不错的连续射击能力；副武器大多是投掷的炸弹之类，威力较大，但需要先蓄满计量槽，适合在轰炸堡垒等大型建筑或被敌军围攻时使用。玩家还可以使用装甲车和坦克之类的辅助车辆，威力大得惊人，防御力也很高。



汉娜·蒙塔娜 摇滚之夜

Hannah Montana：Rock Out the Show

Disney	MUG	2009年8月4日	1人	推荐度 7
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

PSP

以大红大紫的青春偶像情景剧"《汉娜·蒙塔娜》系列"为背景制作的一款音乐游戏，玩家肩负着帮助汉娜完成全球巡演的任务。巡演前需要对演唱会现场的灯光、特效、装饰品进行布置，而且主角汉娜以及舞伴、乐队成员的着装全部都需要由玩家自行完成。演奏方法较为简单，当图标进入判定区域时按下对应的键即可。游戏结束后，系统会对所有与演唱会有关的工作内容进行整体评价，因此光是能完成演奏是不够的。



巴哈姆特之血

ブラッド オブ バハムート

Square Enix	A·RPG	2009年8月6日	1～4人	推荐度 8
5980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上		已通关

NDS

本作是一款描绘人类与远古巨兽之间战斗的原创A·RPG，玩家要操作人类英雄与各种身形巨大的怪兽进行战斗，以避免世界被巨兽毁灭。战斗过程中，玩家必须找到巨兽的弱点部位进行攻击才能对巨兽造成有效伤害，而对不同的部位攻击也可以对巨兽部位进行破坏，这样可以获得不同部位的素材奖励。素材可以用来合成道具和装备，提升角色能力。游戏支持4人联机，和朋友一起联机挑战巨大怪兽的过程充满乐趣。



道具获取者 我们的科学与魔法的关系

アイテムゲッター 僕らの科学と魔法の関係

5pb.	RPG	2009年8月6日	1人	推荐度 6
5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

NDS

充满幻想色彩的一款作品。玩家在游戏中扮演的主人公皮凯因一次意外，与好友们一起误闯入了魔法世界，并被这个世界的人们误认成"圣之魔法师"。如今这个世界因邪恶魔法师的出现而陷入混乱，在国王的请求下，皮凯等人决定要帮助这里的人们……本作的主题是"道具收集"，玩家可以通过采集、购买、合成或是战斗等多种方法获得道具，可供玩家收集的道具种类足足有1000种。游戏的大部分操作均可用触控笔来完成。



2009年对于我来说算是波澜不惊的一年，大部分时间都可以用"平淡"两个字来概括。掌机游戏方面也是如此，不知是因为期待的游戏都没有续作，还是有点老了（笑）。《唐人街战争》和《女王之刃》是今年最大的两个惊喜，原本对这两个游戏都没抱任何期望，谁知拿到手之后才发现游戏并非敷衍之作，《唐人街战争》丰富的游戏内容和优秀的画面素质绝对对得起《GTA》的名号，而《女王之刃》则在系统平衡性和各种细节方面下足了功夫，从这两款游戏中都能看出制作者"做好游戏"的制作态度，而不是像很多作品那样充满了"捞一票就走"的味道。《灵魂能力 破碎的宿命》也是一款意料之外的佳作，那直逼家用机水准的画面效果就不提了，单说一下游戏中的任务模式，虽然看上去和其他格斗中用来凑数的模式差不多，但玩过就发现这其实是为新手准备的一篇厚道的上手指南，从攻击防御到每位角色的招术应对都非常详细，给我这种长期被高手虐，缺乏基础知识的人好好补了一课，相信各位新手玩家都会有相同的感受。《逆转检察官》和《428 被封锁的涩谷》都是情节扣人心弦，而又不失搞怪欢乐的文字游戏，平时茶余饭后拿出来看几段也是非常惬意的事情。因为注意力的转移，2009年有很多大作没有来得及去品尝，只能趁寒假时补补课，并祈祷以后不要再欠这么多"债"了……



年度五大游戏
横行霸道 唐人街战争
灵魂能力 破碎的宿命
女王之刃 螺旋混沌
逆转检察官
428 被封锁的涩谷

对决传说

テイルズ オブ バーサス

NBGI	FTG	2009年8月6日	1～4人
5200日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

PSP

以日本人气RPG"《传说》系列"的众多人气角色为卖点的格斗作品，其中收录了该系列的35名角色。战斗系统是以系列以往作品的系统为基础，并进行强化改良而成，35名角色的秘奥义头像全部经过了重新绘制。本作采用了自由度较高的育成系统，玩家可以利用战斗获得的能力值点数来自由强化角色的攻击力、移动速度等各方面能力。另外，本作还包含了众多"《传说》系列"的经典要素，如称号、短剧等等。



附着灵

ツキビト

SNK Playmore	AVG	2009年8月6日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 7 已通关

NDS

虽然看上去画面清新可爱，可实际上本作的故事内容却有些阴暗，各种小事件也都反映出了目前的种种社会问题。故事的主人公从小就能看见一般人看不见的奇妙生物"附着灵"，玩家在游戏中需要操纵主人公在小镇内寻找有困难的人们，并借助附着灵的力量去帮他们解决困难。在帮助他人解决困难的过程中，还会出现各种有趣的小游戏，如玩法类似《太鼓之达人》的节拍关卡、将被打乱的词句正确排列等等。



流行之神3 警视厅怪异事件簿

流行り神3 警视庁怪异事件ファイル

日本一Software	AVG	2009年8月6日	1～6人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

著名恐怖类AVG“《流行之神》系列”的完结篇，玩家能以科学和灵异两种观点去解释看似不可思议的现象。玩家扮演的是警视厅档案编纂室的警察，接洽一些与日本民间传说相关的奇异事件。秉承系列一贯特色，细致的环境心理描写和油画风格的画面均对气氛烘托有加。在调查过程中，玩家需要以自问自答的方式决定事件的流向，不同选项后的分支剧情能够获得各自的关键词，使用这些关键词完成每个章节最后的人物关系图影响着案件评价。



庭格尔的恋爱气球之旅

いろづきチンクルの 恋のバルーントリップ

Nintendo	AVG	2009年8月6日	1人
4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

本作是《庭格尔的蔷薇色卢比乐园》的续作，依旧是以35岁的独身大叔庭格尔为主角，游戏讲述他意外地卷进了一本书中，为了找到梦中的公主而展开的“追女大冒险”。冒险过程中，庭格尔必须与女孩子套近乎，通过送礼物来获得她们的帮助，以此来使冒险顺利进行。冒险是按照书本一页一页的形式来展开的，通过“气球”还可以返回到之前的书页世界，而在之前页面的不同行动又会影响到现在的书页世界，游戏依旧保持了轻松搞笑的风格。



遗忘之岛 卡纳塔与虹色之镜

ホッタラケの島 カナタと虹色の镜

NBGI	A·RPG	2009年8月6日	1人
5299日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

游戏讲述的是误入画本世界——“遗忘之岛”的主人公为了返回现实世界而展开的冒险，他必须以找到传说的七色之镜为目标。游戏采用章节的形式来进行，在地图上一边与敌人、BOSS战斗，一边收集道具和解谜，达成目的后就能前往下一个章节。移动、攻击、解谜等操作全都可以利用触控来完成。游戏的一大特色在于多种多样的“玩具”，玩具作为主人公的同伴可以帮助战斗以及解谜，游戏中登场的玩具种类超过250种。



BLEACH DS 4th 烈焰使者

BLEACH DS 4th:フレイム・ブリンガー

SEGA	ACT	2009年8月6日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

本作是“《BLEACH》系列”在NDS平台上的第四部作品，横版过关的本作操作起来十分爽快，快速的瞬步移动、华丽的必杀技、与关底BOSS的决斗等都非常具备《BLEACH》热血、爽快的战斗风格。本作中除了8个可选角色外，其他角色都以卡片或援护的方式出现，数量众多的卡片几乎包含了系列到虚圈为止的所有角色。虽然游戏原创的故事情节有偷懒的嫌疑，不过收集要素比较丰富，系列FANS不能错过。



狼隐

おおかみかくし

Konami	AVG	2009年8月20日	1人	推荐度 8
5500日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上		已通关

PSP

由曾经写过《寒蝉鸣泣之时》、《海猫鸣泣之时》剧本的龙骑士07带来的一款恐怖悬疑作品。故事发生在一个山间小镇——嫦娥町，故事的主人公九澄博士因种种原因，和家人一起搬到了这个小镇。在新的学校中，博士受到了同学老师们的热情对待，新的生活十分顺利。不过随着时间的流逝，博士渐渐发现，那些对自己极度亲切的人们不经意间表现出的诡异举动……本作一共由10个故事构成，将10个故事都完成后，不可思议的谜题会真相大白。



超级机器人学园

スパロボ学园

NBGI	AVG	2009年8月27日	1～2人	推荐度 7
6279日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：12岁以上		已通关

NDS

作为“《机战》系列”的一款外传性质作品，本作一改以往战棋的玩法，变成了校园式AVG，玩家要扮演主人公佐伯辽驾以封印妖怪魅门为目在校园内进行冒险。游戏收录了来自《机战J》、《机战W》和《机战K》中共计33部机器人动漫作品，为系列收录作品最多的一作。本作的战斗系统则是来自Xbox360平台《机战XO》的线上对战模式，玩家要用由最大5机组成的小队来与对手展开2对2的机器人对战。



灵魂能力 破碎的宿命

ソウルキャリバー Broken Destiny

NBGI	FTG	2009年8月27日	1～2人	推荐度 9
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上		已通关

PSP

著名3D兵器类格斗游戏“《灵魂能力》系列”的最新作，由家用机平台的《灵魂能力4》强化移植而来。不仅增加了新角色丹皮尔和客串嘉宾奎托斯，更难能可贵的是厂商尽可能地保持了原作的优秀画面。系统上增加了全新的一击必杀起手技，将对手的魂槽磨到闪红状态时直接以招式命中即可将对手瞬杀。本作的单机训练模式做得相当出色，AI优秀的幽灵选手能打出华丽的连技，竞技场更会让玩家针对所有角色的招式练习对策。



七日死游戏 目

ナナシ ノ ゲエム 目

Square Enix	AVG	2009年8月27日	1人	推荐度 7
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上		已通关

NDS

原创恐怖游戏《七日死》的续作，虽然是NDS平台，但本作拥有非常出色的3D画面。身为南部大学学生的主人公在无意中获得了一款流行而危险的游戏，如果不在七天内将该游戏通关，主人公就会因诅咒而死。这次游戏的进行方式和前作一样，分为屏幕竖置下的现实世界和屏幕横置下的游戏世界，往返两个世界，找出其中的关联才能解开谜题。游戏的恐怖气氛营造得很好，两个屏幕分别对应左右两眼的视野，左眼能看到未知的神秘事物。

天诛3 携带版

天诛参 ポータブル

From Software	ACT	2009年8月27日	1人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

本作以PS2同名游戏为基础进行移植，并加入了《天诛3 回归之章》里的新角色、新场景等要素。游戏的故事背景设定在《天诛4》的一年前，妖术师天来在乡田国内大肆作乱，力丸、彩女奉君主之命再次前去铲除奸恶。游戏过程中画面左下角有个气息槽，通过气息数值的增减，玩家可以判断周围是否存在敌人。另外，本作还有一个独特的九字真言表系统，当玩家成功忍杀敌人时字便会逐一亮起来，当九个字全部亮完后主角就能学会新的必杀技。



山村美纱悬疑 京都鞍马山庄杀人事件

山村美纱サスペンス 京都鞍马山庄杀人事件

MMV	AVG	2009年9月3日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 6 已通关

PSP

由PS平台早期的同名游戏移植而来，是拥有“推理女王”称号的推理小说家山村美纱笔下著名角色参演的文字类AVG。本作风格与《西村京太郎旅行悬疑》一致，玩家要扮演名为园山千晶的女性写手，前往出身豪门的好友家做客，却在席上遭遇了好友被毒杀的事件。千晶在涉及此案的调查过程中，却又遭遇了更复杂的连环杀人案。本作流程以“章”为单位推进，在每章达到规定目标才能发展剧情，多结局的设定提高了游戏的耐玩度。



深爱

ラブプラス

Konami	AVG	2009年9月3日	1～3人
5800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 9 已通关

NDS

这是由Konami公司制作的一款原创恋爱游戏，游戏中的女主角只有三人，玩家要在100天内增加她们的好感，这样就能让她最终成为你的女朋友。不过游戏从这里才刚刚开始，之后玩家就可以每天打开NDS与自己的虚拟女朋友一起共度快乐时光。游戏的真实时间模式将现实时间与游戏时间相对应，真实反映了对方的实时动态。在深爱模式中玩家可以随时与心爱的她进行交谈、玩游戏，如此贴心的女友怎能让人不心动。



侍道2 携带版

侍道2 ポータブル

Spike	A・AVG	2009年9月3日	1～2人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

本作以PS2的《侍道2》为基础进行移植，玩家要扮演一名初到天原镇的武士，在最少八天的流程中上演一出道义剧。游戏有着《GTA》式的高自由度，玩家在游戏中对分支对话的选择以及所作所为都会影响到隐藏的道义值，道义值则直接关系到游戏中NPC的反应，而游戏的结局数量也多达14种。本作的另一大特色就是收录了八类刀系共计65把样式各异的刀藏，每把刀除了在性能和外形上有所差异外，还都附加有各自的独特刀技。



迷你忍者

Mini Ninjas

推荐度 7 已通关

Eidos	A·AVG	2009年9月8日	1~2人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上	

NDS

游戏的主角Hiro是一名年轻忍者，他肩负着从邪恶的武士军阀手里拯救出原本安宁祥和的世界的艰巨任务，而他的朋友——强壮的Futo，则带着他的大锤陪同Hiro一起面对这个危险紧迫的任务。Hiro行动迅速灵活，能够施展其忍术将敌人消灭于无形之中；Futo虽然移动缓慢，



但是其大锤攻击威力惊人。每当打败一个敌人时，其身上被武士军阀施加的“Kuju”魔法符咒即会解除，并还原为原本的动物模样继而回归森林。

尘土飞扬2

DiRT 2

推荐度 7 已通关

Codemasters	RAC	2009年9月8日	1~8人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

本作是一款以越野拉力赛为主题的竞速类游戏，同时推出了NDS版。和其他在专业赛道或是城市中竞速的赛车游戏不同，本作的舞台是充满狂野激情的沙漠、泥沼等野外场地。玩家在游戏中不仅要磨练自己的驾驶技术，更要考虑环境给比赛带来的影响，由于车辆的各个部位有耐久度的概念，所以保护自己的赛车不受伤害也是很重要的。另外，玩家在完成世界挑战赛后能进入隐藏模式，与诸多世界级车手同场竞技。



美食从天降

Cloudy with a Chance of Meatballs

推荐度 7 已通关

Ubisoft	ACT	2009年9月11日	1人
29.99欧元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

游戏根据索尼公司的同名3D动画电影改编而来，讲述的是一个名叫弗林特的科学家发明了一种让各种美食从天而降的神奇机器后，又为解决因此导致的食物泛滥而展开的冒险。玩家操作弗林特在满是食物的小镇上开展清除工作，通过各种工具来处理这些食物，大街上随处可见巨大的汉堡、冰淇淋等美食。不同的食物必须要不同的工具来消灭，游戏的整体风格非常轻松，难度也不高，不喜欢复杂游戏的玩家可以一试。



口袋妖怪 心金·灵银

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

推荐度 10 已通关

Nintendo	RPG	2009年9月12日	1人
4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

NDS

以10年前经典的《口袋妖怪 金·银》为蓝本、采用《钻石·珍珠·白金》的引擎并大幅优化的重制版。游戏中，玩家扮演主角，以成为精灵联盟冠军为目标而进行一系列冒险，邂逅无数的精灵和训练师，最终挑战传说中的训练师小智。游戏的流程和原作大致相同，但精灵扩充到了



493种，并增加了很多原创情节。收集、育成、通信、对战四大要素在本作中得以完美诠释，同捆的计步器更将育成延伸到了游戏之外的日常生活中。

创意涂鸦

Scribblenauts

Warner Bros	PUZ	2009年9月15日	1人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8

已通关

NDS

本作是一款充满了创意的动作解谜游戏，玩家必须自己拼写单词创造出各种道具来解决谜题。游戏通常会给出一个场景，让玩家达成某种目的，比如目的是要取得河对岸的五角星，那么玩家可以通过拼写单词创造出“轮船”来载主角过河，也可以拼写“潜艇”甚至是“飞机”，解谜方法没有定式，完全根据玩家的想象力来达成目的。游戏设置了一百多个谜题关卡供玩家挑战，并且还支持自己编辑关卡，游戏内容非常丰富。



极品飞车 变速

Need for Speed: Shift

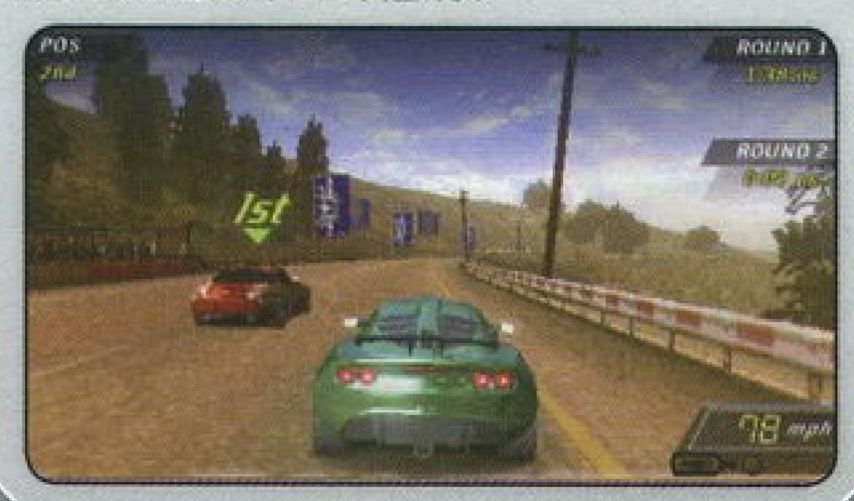
EA Games	RAC	2009年9月15日	1～4人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7

已通关

PSP

相比以往作品，本作在画面以及音乐上都有一定的强化，而首次引入的车辆损坏效果在游戏中表现得也相当到位。世界巡回赛是本作的核心模式，玩家需要在此从一名新手逐步成长为世界第一的车神，而游戏中的汽车零件及众多跑车也需要玩家在此不断解禁。本作的车体升级系统取消了系列前作中“赢钱、购买部件、改装”的设定，而是“专一系统”，当专一槽积满后，就可以得到该车辆的一个部件，从而提升车的性能。



去年对我个人来说发生了不少事情，这些事情影响到我对事物的很多看法和选择，如果说这是一个转折，但愿它能成为一个好的转折。

然后一年又留下了很多想看没看的影视剧和动画，由于我总是热衷于挖坑的过程而忽略了填坑的速度，导致最终进入恶性循环。

基于同样原因，游戏方面也是走马观花的多，认真实践的少，除了一些必玩的“定番”，真正好好体验的屈指可数。《灵魂能力 破碎的宿命》完全是因为被新角色Dampierre的名字和人设所吸引，虽然我几乎从来不玩FTG，并且是个动作类白痴……Falcom出品和《摇滚乐队》这两个“定番”就不说了，《马里奥和路易RPG》这个系列则包含着太多回忆。2009年发售了一些有意思的游戏，比如《迷你忍者》，可惜掌机上只有NDS版。个人“五大”的最后一款游戏一定让大家很囧，甚至很茫然，其实这就是个老动画改编的找碴类游戏，把它列出来的原因依旧是因为它承载着许多个人回忆。动画最有意思的地方，就是会在每集剧情结束的最后30秒内，让观众在杂乱无章的画面中找出藏身其中的主人公沃利，时钟的嘀嗒声和独特的配音让人紧张又兴奋，每天等着看片尾然后贴到电视机前找沃利成为我那时候最热衷的事情，能够再次体验那种快乐，自然是无比美好的事情。



嘟嘟

年度五大游戏
马里奥和路易RPG3
摇滚乐队 不插电
灵魂能力 破碎的宿命
伊苏7
聪明的沃利

家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发

家庭教师ヒットマンREBORN バトルアリーナ2 スピリットバースト

MMV	FTG	2009年9月17日	1～2人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

PSP

根据人气少年漫画《家庭教师REBORN》改编而成的作品。系统方面在前作的基础上增加了全新的应援系统，REBORN等人会作为应援角色登场，选择了应援角色后，战斗时他们会根据当时的状况指责、鼓励玩家，或是提醒玩家HP不多了等等。前作中受到好评的角色编辑系统被保留了下来，玩家可以利用战斗胜利后获得的点数，购买各种帅气、有趣的服装道具，用这些东西打扮出属于自己的个性角色。



金田一少年的事件簿 恶魔杀人航海

金田一少年の事件簿 悪魔の杀人航海

Creative Core	AVG	2009年9月17日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 7 已通关

NDS

根据《金田一少年的事件簿》改编而成的推理AVG作品。游戏的主角依然是推理爱好者们所熟悉的金田一一和七濑美雪，在利益的驱使下，他们来到了一艘豪华客轮上打工，却又一次卷入了血腥事件。游戏中的登场角色非常丰富，其中不乏一些世界名流，与他们交流并从他们口中打探情报对金田一来说是一个全新的尝试。除了充满悬念的故事外，本作中还收录了有趣的迷你游戏供玩家放松，比如和剑持警官来一场将棋对决等。



偶像大师 华贵星辰

アイドルマスター ディアリースターズ

NBGI	AVG	2009年9月17日	1～16人
6279日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 7 已通关

NDS

“《偶像大师》系列”的最新作，玩法从偏重育成的系列前作转变为以欣赏剧情为主的文字类AVG。玩家可亲自扮演三名原创偶像其一，从出道开始逐步体验她们的演艺生涯。游戏由多个章节组成，每个章节均无时间限制，玩家可自由培养偶像，并根据该章最后试演会的成功与否决定是否进入下一章或提前完成结局。主要角色均为全程语音，画面虽相比以前作品有所下降，但玩家能更自由地设计偶像的舞台动作。





428 被封锁的涩谷

428 ～封锁された涩谷で～

Spike	AVG	2009年9月17日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 9 已通关

PSP

由Wii平台的同名游戏移植而来的AVG大作，由音响小说的开创者Chunsoft倾力制作。本作在游戏方式上和同社之前的《街》非常接近，玩家需要从多位主人公的视角来了解故事，并在游戏过程中不断跳跃于这些主人公的路线之间，从而推进剧情的发展。各主人公之间联系紧密，各自路线所采取的行动将会影响到其他路线的发展。除了本篇之外，游戏还收录了由名家打造的“铃音篇”、“迦南篇”等额外篇章以及一些恶搞元素。



实况力量职业棒球 携带版4

实况パワフルプロ野球ポータブル4

Konami	SLG	2009年9月17日	1人
5250日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

PSP

轻松活泼但又不乏专业性的“《力量职棒》系列”在PSP平台的第四作。游戏采用了2009赛季交流结束时的数据，球场方面也首次收录了“MAZDA Zoom-Zoom 运动场 广岛”。游戏的模式依然丰富，其中“热情”模式是本作中的全新模式，在该模式中玩家要化身为一名高校棒球监督培养一支出色的棒球队伍。而有着精彩剧情的“成功”模式同样出色，这次故事的舞台被设定在了大学棒球联盟，看点十足。



太阁立志传V

太阁立志传V

Koei	SLG	2009年9月17日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

PSP

和其他众多展现整个时代的历史SLG相比，“《太阁立志传》系列”很特别，因为该系列的重点在于日本战国时代的草根太阁丰臣秀吉，而移植自PC及PS2版同名作的本作，相对于前几作的最大变化恰恰是将丰臣秀吉个人奋斗以外的时代整个地展现给玩家。玩家可以丰臣秀吉以及那个时代的大名、武士、海盗、茶师等多重身分来感受乱世。游戏有8个剧本，收录了860名历史人物，玩家还可以自己创造角色。



游戏王5D's 双重战力4

游戏王ファイブディーズ タッグフォース4

Konami	TAB	2009年9月17日	1～4人
5250日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

PSP

本作是大人气动画改编游戏“《游戏王 双重战力》系列”的第四作，游戏以动画版最新作《游戏王5D's》为主要故事背景，登场角色也换成了不动游星、杰克·阿特拉斯、十六夜秋、乌鸦等新面孔，玩家可以与他们结成搭档在新童实野市展开冒险。系统方面本作加入了搭档同步率要素，具体为双人战斗中当我方陷入苦战时就可以对搭档下达一次指示，让搭档依照自己的指示来行动，另外如果和搭档好感度高的话还可以查看他的牌组。



侦探 神宫寺三郎 灰与钻石

探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド

Arc System Works	AVG	2009年9月17日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

日本老牌推理系列《神宫寺三郎》在PSP平台的首款作品。这次的事件依然错综复杂，歌舞伎町的大楼收购背后的巨大阴谋、遗产继承问题以及流浪汉失踪等，摆在神宫寺三郎面前的，又是一次新的挑战。游戏的系统比较传统，可以概括为搜索和推理两大部分，玩家除了可以在现场进行调查外，很多重要线索都需要从事件相关者口中打听出来。除了系列的老牌角色外，几位新角色也是魅力十足。游戏尝试性地加入了语音，可惜不太受好评。



狼与香辛料 渡海之风

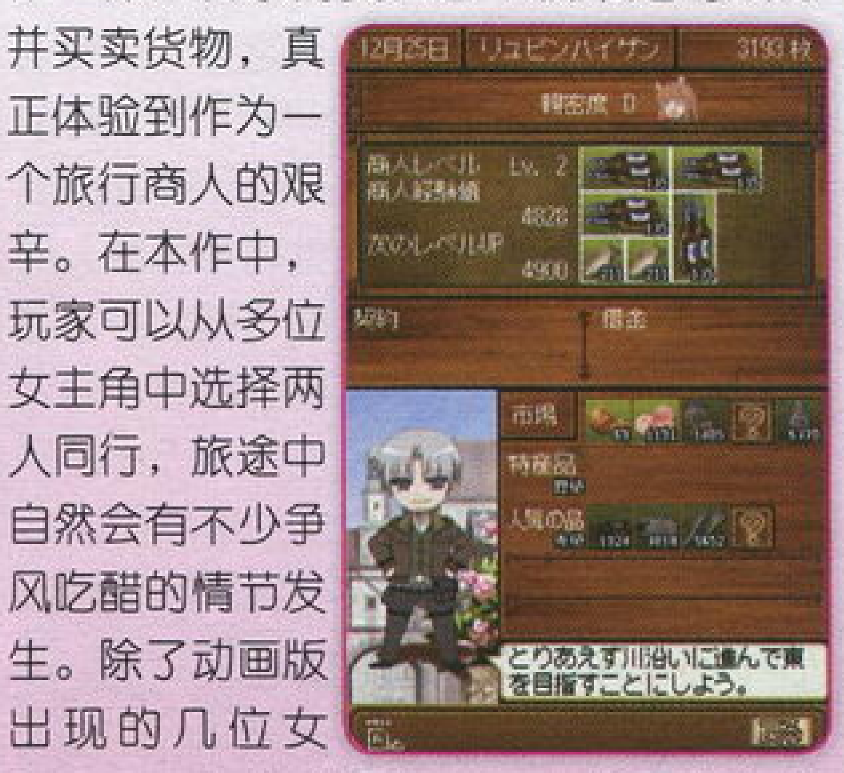
狼と香辛料 海を渡る风

Ascii Media Works	SLG	2009年9月17日	1人
5550日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 7 已通关

NDS

本作是由人气动画《狼与香辛料》在NDS平台上改编的第二款游戏，和前作一样，玩家需要在各个城市之间旅行并买卖货物，真正体验到作为一个旅行商人的艰辛。在本作中，玩家可以从多位女主角中选择两人同行，旅途中自然会有不少争风吃醋的情节发生。除了动画版出现的几位女主角外，本作中还加入了一位原创女主角，买卖运作方面也作了一定的改变，喜欢这部动画或轻小说的朋友就不要错过本作啦。



伊苏7

Ys SEVEN

Falcom	A·RPG	2009年9月17日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 9 已通关

PSP

本作是Falcom公司看家作品之一的“《伊苏》系列”最新作，游戏以流畅的手感、华丽的战斗以及高难度再一次征服了所有玩家。游戏第一次使用了三人共同战斗的系统，灵活的人员切换加上各种属性的针对性攻击让游戏更具战略性与爽快感。游戏中各个巨兽的设计也是很有特色，每个BOSS的招式也各不相同，玩家需要在战斗中不断熟悉BOSS的攻击方式并找出破解方法，这样才能最终取得战斗的胜利。



沙加2 秘宝传说 命运女神

サガ2 秘宝传说 GODDESS OF DESTINY

Square Enix	RPG	2009年9月17日	1～4人
5980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

NDS

本作是根据1990年GB版《沙加2 秘宝传说》重制而来的作品，除了保留了原作的剧情和世界观外，游戏的系统、画面、音乐等全都有了巨大进化，基本算作一款全新作品。游戏讲述主人公为寻找离家出走的父亲而展开的冒险，充实的“秘宝”收集过程贯穿整个游戏主轴并揭示了最后的秘密。相比GB版原作，游戏加入了“连携攻击”、“剧情同步”、“连锁遇敌”、“地图特技”、“肉食图鉴”等新要素，完成度更高。



机车风暴 极地先锋

MotorStorm Arctic Edge

SCEE	RAC	2009年9月18日	1～6人
29.99欧元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 9 已通关

PSP

具有爽快和超高自由度两大特点的“《机车风暴》系列”最新作。游戏的舞台是阿拉斯加，其中多为冰雪地形，收录车辆也在前两作的基础上相应增加了两种雪地用越野车型。而每种车型也有多种车辆，需要在比赛中逐一开启。游戏中虽然可以持续使用喷射，但是过热的话会发生爆炸，因此除了熟悉赛道，掌握好喷射槽的使用也是关键所在。游戏除了收录诸多的劲爆音乐，还支持选择记忆棒中的MP3格式音乐文件进行播放。



漫画英雄 终极联盟2

Marvel: Ultimate Alliance 2

Activision	A·RPG	2009年9月22日	1～4人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

与系列前作一样，玩家可以从20名拥有不同能力的漫画英雄当中自由选择四名组成小队。除了可以发动英雄自身的四种超能力以外，还能使用本作新增加的技能融合系统发动威力十分惊人的合体技。当其中任何两名角色头像周围的五角星（即融合槽）都积满后，就可以发动这两名英雄的合体技了，不同英雄间组合出的合体技效果均不相同。如果游戏中有角色不幸牺牲，玩家则需要在最近的存档点更换英雄以重新组队。



不死骑士

アンデッドナイツ

Tecmo	ACT	2009年9月29日	1～4人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

以复仇为主题的动作游戏。忠心耿耿的主人公因国王的一介私心而惨遭灭族，遂在临终前将灵魂卖给魔鬼，换得能将活人化为丧尸的“不死之力”。游戏中玩家主要利用这种“不死之力”将敌方NPC变成由我方控制的丧尸来进行战斗，某些必杀技还能一次性将多名敌人丧尸化。丧尸不仅可作为肉盾、辅助攻击力量，还能成为一些障碍前的铺路石，但它们经过一定时间后会自动消失，因此丧尸的行动、数量控制是游戏的关键所在。



韵律大师

Beaterator

Rockstar Games	MUG	2009年9月29日	1人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是Rockstar与美国著名R&B音乐制作人提姆巴兰联手打造的一款音乐制作游戏，提姆巴兰以卡通形象在游戏中登场，为玩家指导乐曲的创作。在工作室中玩家可以即兴编辑各种旋律，然后保存到歌曲编辑器中从而谱写出自己风格的音乐。玩家亦可以选择工具栏中的“声音录制”通过麦克风来录制自己的声音。另外音频以及声音编辑器都堪称专业，是音乐爱好者作曲的不错选择，不过对于一般人士来说难度还是相当高的。



GT赛车PSP

Gran Turismo

SCE	RAC	2009年10月1日	1～4人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

PSP

本作是“《GT》系列”首次登陆PSP平台之作，游戏中共收录了800多辆赛车，35条赛道。挑战任务模式相当于家用机版的“任务竞赛”与“驾照模式”的结合体，每个任务在挑战前均可在快捷菜单画面选择语音教程并观看规范实例操作视频。单人模式中共有计时争夺赛、单人竞赛、甩尾争夺赛3种类型，操作方面依然延承了系列的复杂真实性，而比赛中公路上的车线、刹车点的提示也帮助了新手玩家更快掌握驾驶技巧。



一眨眼又一年过去了，还是那句老套话，真是光影似箭。现在回过头想一下，2009年中自己似乎没有玩穿多少游戏，大部分的游戏时间恐怕都献给了2D格斗游戏《苍翼默示录》。话说回来真是很久没有遇到过能让自己如此痴迷的作品了，下班经常不顾疲劳地跑去街机厅战，每次都战到很晚然后匆匆忙忙地赶最后一班地铁……再过不久大家就能在PSP上玩到这款佳作了，洋葱在这里强烈推荐给喜欢2D格斗的朋友。

2009年掌机上虽然有不少大作，不过并没有能让自己很中意玩上很长时间的，没事的时候反而会拿出2008年的老游戏《烈焰强击》来玩一玩，SEGA这款融入卡片要素的RPG个人非常喜欢，无奈身边没有其他朋友玩，国内的网络环境也导致无法进行网络对战，没事的时候只好自己在那摆弄卡组，玩玩更新的任务，希望以后能够推出续作。

话说2009年中有一款作品带给了自己不小的惊喜，那就是《Persona3 携带版》，新要素和改进点远超出最初的预想，即使是玩过家用机版的我，在游戏中也能不断发现惊喜，而且新增的女主角路线里还有很多服务女玩家的恋爱要素……不知道将来能不能玩到双主角版的《P4P》。

洋葱



年度五大游戏
初音未来 女歌手计划
女神异闻录 恶魔幸存者
深爱
梦幻之星 携带版2
Persona3 携带版

超时空要塞 终极开拓者

マクロスアルティメットフロンティア

推荐度 8 已通关

NBGI	ACT	2009年10月1日	1～4人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

《超时空要塞 王牌开拓者》的续作，集“《高达 战争》系列”和前作众多优点于一身，完成度非常高。作为系列最新作，新的角色、机体和关卡是不可少的，本作在这方面做得相当厚道，除了加入了《超时空要塞 Zero》、《超时空要塞 Dynamite 7》和《超时空要塞 M3》等作品的内容外，原有作品的关卡也做了一定的调整，使玩家玩起来不会有雷同感。而系统方面则有支援角色和机体装备两大新要素，为游戏加了不少分。



大众畅快

みんなのスッキリ

推荐度 8 已通关

SCEJ	RPG	2009年10月1日	1人
2980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

本作是由SCEJ旗下知名的“《大众高尔夫》系列”开发小组所推出的一款全新休闲游戏，与之前特定于某种体育运动不同，本作中综合了12种轻松有趣的小游戏，而游戏的主旨，就是让玩家通过简单的操作体会到无比的畅快。游戏初期只能选择6种小游戏，不断进行游戏并尽可能取得好成绩，玩家便可获得金币，利用金币便可开启剩余6个小游戏。各类迷你游戏都有着鲜明的特点，虽然入门容易但想要玩精就没那么简单了。



玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 携带版+

マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち PORTABLE+

推荐度 7 已通关

Gust	RPG	2009年10月1日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

移植自PS2版《玛娜传奇2》的RPG作品。游戏的剧情发生在一个古老的炼金术学园，但当其从空中坠落到地面后，学园也不得不面临一些改变。玩家扮演的就是学园中的一名学生，既可以作为传统的炼金术士，也可以作为战斗员来推进剧情，目的就是最终从学校中毕业。除了调合要素依然占据很大比重外，游戏的战斗系统也相较传统的《工作室》要出色。作为加强版，本作追加了“战斗员养成所”要素，玩家可以挑战构造随机改变的迷宫。



像素垃圾 怪物 豪华版

PixelJunk Monsters Deluxe

推荐度 8 已通关

SCEJ	SLG	2009年10月1日	1人
19.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

本作是一款专门在PSN上提供下载的塔防游戏，由PS3版的同名作品强化移植而来。在游戏过程中，玩家需要建造各种塔楼来对抗企图侵略村子的怪物们，敌人各不相同，因此玩家就必须灵活建造不同类型的塔从而达到克敌制胜的效果。敌人会掉落金钱和宝石，利用它们玩家便可不断建造强力的塔楼，为保卫家园增添战力。PSP版作为“豪华版”，在原作的基础上加入了新的塔楼、新的怪物和新关卡，内容更加精彩。



雷电十一人2 威胁的侵略者

イナズマイレブン2 胁威の侵略者

推荐度 8 已通关

Level-5	RPG	2009年10月1日	1～4人
4980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

NDS

本作是Level-5打造的新型足球PRG《雷电十一人》的续作，剧情围绕雷门中学足球队与来自外星的异形学院之间的激斗展开。游戏分为《烈火》和《暴雪》双版本发售，玩法方面并没有太大变化，玩家要用触控笔在比赛中完成传球、射门等动作。本作的球员收录数量是前作的1.5倍，玩家



可以通过球探搜索、挖角系统、人脉搜索这三种方式来寻找同伴以强化自身队伍。利用NDS的Wi-Fi功能，玩家还可以连线到官方服务器下载新装备和新必杀技。

FIFA 2010

FIFA 2010

推荐度 7 已通关

EA Sports	SPG	2009年10月2日	1～2人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

本作为一年一度的“《FIFA》系列”在PSP上的作品，游戏保留了系列一贯的优秀操作手感，收录了数十个国家的队伍，玩家可以率领球队征战全球。游戏大幅改进了AI，使得无球队员的移动、跑位更合理，可以让玩家与AI也轻松打出精妙的配合。游戏的“经理模式”让玩家在作为球星亲自参加比赛之外，也可以作为球队的经理，通过管理球员、安抚董事会、计算收入和支出来经营一支俱乐部球队。



星球大战 克隆人战争 共和国英雄

Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes

LucasArts	ACT	2009年10月6日	1～2人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

推荐度 7

已通关

PSP

改编自《星球大战》动画的游戏，故事发生在电影《克隆人的威胁》和《西斯的复仇》之间，将两部前传完整承接起来，讲述的是绝地武士们率领克隆人军团在各个星球与机器人部队的激战。游戏的画面风格虽然有别于电影的漫画风格，但音乐和音效却是原汁原味的《星战》电影原作风格，而广大FANS熟悉的绝地武士们也都会登场并供玩家使用，沿袭系列惯例，本作除了激烈的战斗，也不乏各种精彩的解谜。



孢子英雄 竞技场

Spore Hero Arena

EA Games	AVG	2009年10月6日	1～4人
29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7

已通关

NDS

本作在保留前作原汁原味的基础上增加了不少动作要素，而自创角色形象这一自由设定更是得以完美延承。游戏的任务目标就是获得蓝色陨星碎片，操作部分是触控与按键操作相结合，触控笔控制主角行走，方向键与ABXY键功能相同，分别对应吐、挡、咬、砍四种攻击方式，长按可以进行蓄力攻击。游戏最大的特色之处便是增设了“竞技场”战斗模式，玩家需要操控自己创造的生物将所有对手都打出竞技场高台。



NBA 2K10

NBA 2K10

2K Sports	SPG	2009年10月6日	1～2人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7

已通关

PSP

这款以科比作为代言人的游戏是“《NBA 2K》系列”登陆PSP的首款作品，虽然由于某些限制砍掉了生涯模式，但游戏中仍包括了快速比赛、王朝模式、赛季模式、季后赛模式、街球模式等各种各样的游戏模式，玩家可以选择球员征战奥运，或是参加全明星周末的技巧挑战赛，游戏内容可谓相当丰富，也极富挑战性。游戏的细节做得很仔细，像是与裁判的争执、队友间的互相鼓励等都做得相当到位。



钢铁大师

アイアンマスター

Genterprise	SLG	2009年10月8日	1～2人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7

已通关

NDS

一款以中世纪幻想世界为舞台的经营游戏。玩家在游戏中要扮演一名武器工匠，以“世界第一工匠”为目标不断发展自己的事业，同时还要想办法拯救面临毁灭危机的王国。武器的打造过程中玩家需要挑战各种有趣的迷你游戏，迷你游戏的成绩越好，最终打造出来的武器质量就越高，质量好的商品才能卖出一个好价钱。游戏中玩家可以制造的道具足有200多种，与好友通信联机时还可以进行物品交换。



真·女神转生 奇幻之旅

真·女神转生 STRANGE JOURNEY

Atlus	RPG	2009年10月8日	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 9 已通关

NDS

系列最新外传作品，本作风格回归早期，主人公要带领仲魔在3D的主视角迷宫中探索，以自己的信仰去处理威胁人类生存的异空间。恶魔交涉和合体系统依然得到继承，300只以上的登场恶魔达到系列之最。在八个迷宫中，玩家要依次面对揭露人类四大问题的魔王，并与代表地球意志的地母作战，并最终决定人类走向秩序、混沌还是中立的结局。大量的支线任务可让玩家获得优秀的装备并解禁恶魔合体，整体非常耐玩。



蓝龙 异界的巨兽

ブルードラゴン 异界の巨兽

NBGI	A·RPG	2009年10月8日	1~3人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

虽然打着《蓝龙》的招牌，不过游戏本身的素质平平。在游戏中，玩家要操控原创的主角为找回众人的影之力而不断战斗。不少初代中出现的主要角色都可以成为同伴，不过玩家自始至终都只能操作原创的主角，和自己一起行动的同伴会根据玩家给他们装备的影子来选择行动模式。游戏的流程不算长，分支任务和挑战模式比较丰富，不过由于NPC的AI过低导致进行游戏时会比较困难，好在可以通过联机来弥补这个问题。



铁臂阿童木

アトム

D3 Publisher	ACT	2009年10月8日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 6 已通关



PSP

本作是由CG电影《铁臂阿童木》改编而来的一款ACT，游戏中玩家化身为集结了众多尖端技术于一身的机器人阿童木，对抗觊觎着自己身上的强力能源“蓝色核心”的邪恶势力。游戏的关卡分为ACT和STG两个部分，STG部分的内容为横向卷轴飞行射击，阿童木可以使用臀部机关枪和手臂加农炮等丰富多彩的武器进行战斗，ACT部分则为传统的平台动作游戏，除了STG部分的武器外，阿童木还可以使用十万匹马力对敌人进行近身攻击。



武装机甲

鉄のラインバレル

Hudson	S·RPG	2009年10月8日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 6 已通关

PSP

由同名机器人动漫作品《武装机甲》所改编而成的一款S·RPG，故事讲述主人公早濑浩一在机缘巧合下成为了巨型机器人莱恩巴雷尔的驾驶员，并运用莱恩巴雷尔的力量来对抗企图用武力来征服世界的加藤机关。本作的玩法和《机战》类似，流程的推进主要由剧情和战斗两个部分交替进行，剧情部分玩家可以通过角色间的对话来了解故事的发展，而在战斗部分中则需要操作莱恩巴雷尔等机体与敌人展开战斗，达成关卡的胜利条件。



马里奥&索尼克 携手冬季奥运会

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

SEGA	SPG	2009年10月13日	1～4人	推荐度 7
34.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

NDS

本作是以2010年温哥华冬季奥运会为主题的运动游戏合集，游戏中收录的人气角色共有20名，奥运会项目分为8大类16种比赛，有滑雪运动、滑冰运动、单板滑雪等。故事模式是本作的新增内容，游戏中玩家要操控角色穿梭于小镇中，寻找宝箱获得冰刀鞋、滑雪板等滑雪工具，然后接受各种各样的比赛以打败BOSS级对手并解救雪精灵，从而推动剧情的发展，最终达到打败弹头博士和库巴王以顺利举行冬奥会的目的。



少年SUNDAY&少年MAGAZINE 白色漫画

少年サンデー&少年マガジン WHITE COMIC

Konami	RPG	2009年10月15日	1人	推荐度 6
5250日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

NDS

《周刊少年SUNDAY》和《周刊少年MAGAZINE》均是日本高人气少年漫画杂志，而本作最大的卖点，就是会有大量来自这两本杂志的名角色登场。游戏中的冒险舞台除了主人公所在的现实世界外，还有一个名为“漫画界”的世界存在。为了阻止恶人欲破坏两个世界平衡的行动，主人公前往异世界展开了冒险。冒险途中玩家会遇到柯南、金田一、犬夜叉等众多少年漫画中的角色，并与他们并肩作战打倒敌人。



钢之炼金术师 信赖的人

钢の炼金术师 背中を托せし者

NBGI	FTG	2009年10月15日	1～4人	推荐度 6
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

PSP

由新版《钢之炼金术师》动画改编而成的ACT，游戏为爱德华、阿鲁和罗伊等原作中耳熟能详的角色都准备了故事模式，玩家可以操作他们和搭档一起与对手展开2对2的组队战。本作的一大特色在于除了原作中的一些双人配搭外，还可以使用一些原作没有的自定义组合来战斗，作战方式会根据组合的角色而有所变化。战斗中角色使用的炼金术分为攻击型炼金术和防御型炼金术两种，并且根据使用的场所不同，炼金术的效果也会有所差异。



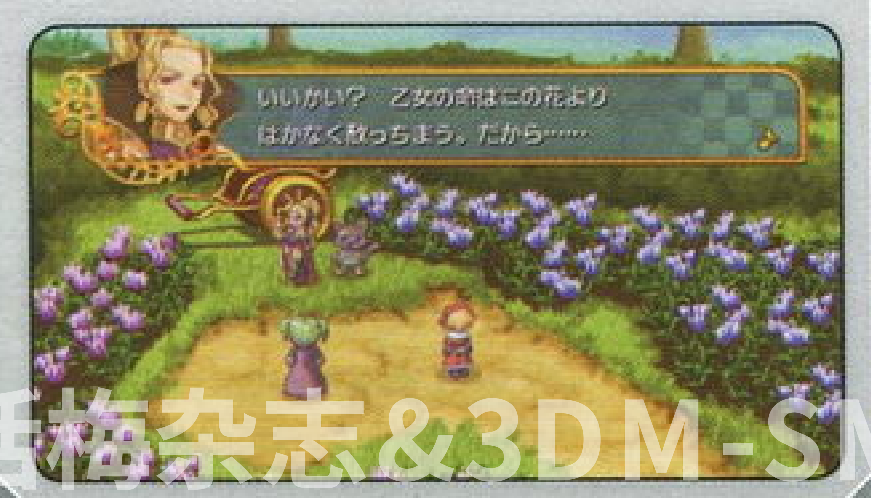
轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A

アンティフォナの圣歌姬 ～天使の乐谱 Op.A～

日本一Software	RPG	2009年10月22日	1人	推荐度 7
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

PSP

这是一款画风清新可爱且极具童话风格的游戏。音乐是本作的一大特色，虽然存在战斗BGM单一的不足，不过总体来说素质还是很高的。流程中还穿插了不少名为“歌剧”的过场CG，虽然大部分歌剧的素质平平，不过配上搞笑的动画还是颇有看点。游戏的战斗非常可爱，一群人大乱斗的情景颇具喜感，一群人边战斗边聊天的情形也让战斗的紧张感不复存在。游戏的难度偏低，推荐给喜欢可爱风格游戏的玩家。



真・三国无双5 Special

真・三国无双5 Special

推荐度 7

Koei	ACT	2009年10月22日	1～2人
5280日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

已通关

PSP

《真・三国无双5》的PSP移植版，本作在PS2版画面上进一步缩水，使得游戏中部分关卡的“大雾效果”很严重，但也新增了武将蛮王孟获。游戏中，玩家需要选择武将参与到三国时期耳熟能详的战斗中，但并非每个武将都有个人列传。5代中蓄力攻击为连舞系统取代，本作也是如此。通过技能树增加技能、完成游戏中的特定任务获得武勋等设定也都一一保留。而最强武器和著名战马都被取消，想要得到满意的武器和马匹只能靠刷。



魔法工厂3

ルーンファクトリー3

推荐度 8

MMV	A・RPG	2009年10月22日	1～3人
5229日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

NDS

以充满幻想要素的美丽世界为舞台，让玩家们享受自由自在牧场生活的作品。玩家平日可以购买种子种地、钓鱼制作料理、收集各种素材制作道具，并将自己的劳动成果拿去卖个好价钱。每个季节村中还会举办钓鱼大赛、撒豆、蔬菜竞选大赛等有趣的活动。本作存在着恋爱要素，玩家可以通过送礼、完成委托等方法来提升候补新娘们的好感度，满足一定条件后可邀请她们去约会、冒险，最后玩家甚至还可以选择一位女性结婚生子哦。



2009年的欧美家用机游戏大作连连，但掌机部分却寥寥无几，评分8分（满分10分）以上的游戏不超过10部，这让负责欧美游戏的伊娃实在觉得遗憾。虽然数量上有遗憾，不过要说印象深刻并且花了我不少时间游戏的，也有不少。

人们向来对出身自家用机平台的掌机游戏不大看好，而《小小大星球》和《横行霸道 唐人街战争》也都是在玩家的不屑中制作出的。不过游戏发布后，制作商可谓彻彻底底地给说其是“家用机版缩水重制”的人一记重拳——让你瞎说！《小小大星球》是伊娃游戏时间最长的，美版和中文版都各通关了两次，而且后期的自制关卡我也是玩得不亦乐乎。另外的《唐人街战争》可以说是在跌跌撞撞中龟速通关的，后期更是只是完成了主线任务而已，不过这游戏本来就是要慢慢打的嘛，继续吧……

游戏中最不可缺少的就是创意，2009年在掌机平台大获成功的创意佳作非一鸣惊人的《创意涂鸦》莫属。伊娃在正正经经通关一次后也饶有兴趣地恶搞起来，尽写些莫名其妙的单词，结果大部分都无法呼唤出来，呵呵。当然，并不是说只有成功的游戏才能给人留下好的印象，像班级中处于稳定进步中的学生往往是老师们最关注的。在欧美游戏世界，由热门电影、漫画改编的游戏要想摆脱“挂羊头卖狗肉”的行径，就只能用心制作。《飞屋环游记》、《豚鼠特工队》就是素质响当当的惊人之作。

年度五大游戏
小小大星球
横行霸道 唐人街战争
创意涂鸦
飞屋环游记（PSP）
豚鼠特工队（PSP）

伊娃

海腹川背·旬 第二版 完全版

海腹川背 旬 セカンドエディション完全版

推荐度 6 已通关

Genterprise	ACT	2009年10月29日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

NDS

该系列曾在PS上推出过《海腹川背·旬》及其加强版《第二版 完全版》，这款NDS移植版又在后者的基础上追加了新的关卡。玩家依然操控女主人公海腹川背，使用能自由伸缩的铁钩绳在各种障碍物间穿行，沿路击退途中的鱼类敌人。游戏的操作方式非常简单，但攻略难度却非常高，为此游戏中特别准备了面向新玩家的教程以及两个通关出口以降低门槛。同时本作支持游戏通关影像的重播，玩家可以在无线通信模式中与朋友交换这些影像。



喧哗番长 携带版

喧哗番长ポータブル

推荐度 7 已通关

Spike	A·AVG	2009年10月29日	1人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

PSP

以校园为题材的本作，以其热血、硬派的打斗风格和充满友情和男子汉气概的校园生活受到不少玩家的青睐。本作复刻自PS2平台的同名作品，是该系列的第一作，游戏讲述了极东高校的首领田中靖男，为了同伴和荣誉，一人双拳击溃聚集了众多高手的秘密集团“真黑联合”。华丽的必杀技和热血的热视线模式是该系列的特殊之处，丰富的换装道具和超高的自由度也让游戏有了更大的可能性，推荐给所有喜爱热血类游戏的玩家。



光之四战士 最终幻想外传

光の4戦士 ファイナルファンタジー外传



已通关

Square Enix	RPG	2009年10月29日	1～4人
5980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

NDS

正如游戏副标题所述，本作是“《最终幻想》系列”的一款外传性质作品。游戏不管是在剧情还是战斗系统方面都给人以非常古典质朴的感觉，具有很强的怀旧气息。转职系统在本作中被冠以了“王冠系统”这个名字，角色可以装备各种不同的帽子从而获得不同的成长，学会各种不同的技能。游戏中的王冠非常丰富，其中有些对应的职业在“《FF》系列”中为首次出现。游戏没有MP的概念，而是采用了AP来左右角色所采取的各种行动。



冬宫Ⅱ 双生女神与命运的大地

エルミナージュⅡ ～双生の女神と运命の大地～

推荐度 7 已通关

Star Fish	RPG	2009年10月29日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

本作是著名元祖RPG“《巫术》系列”的衍生作品，其特点在于丰富的职业系统和多变的迷宫探索。游戏中没有所谓的主角，玩家要从12种可选种族和16种职业中悉心组建出自己的队伍去冒险。迷宫探索部分保留了第一人称视角、复杂的迷宫结构以及步步危机的陷阱等“《巫术》系列”的传统设定。而角色方面也有颇具特色的性格设定，不同的性格会影响到职业的选择。另外，利用“FACE LOAD系统”，玩家还可以将自己喜欢的图片用来做角色头像。



元素怪兽TD

Elemental Monster TD

Hudson	SLG	2009年10月30日	1人
800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

PSP

一款素质非常不错的塔防类游戏，在游戏中玩家要从数量众多的卡片中选出五张进行组合，然后利用这五张卡片里的角色来阻止敌人对城堡的入侵。在游戏中，属性克制关系非常明显，玩家要尽量利用克制关系来最大限度地削减敌人的HP；其次，几乎每张卡片里的角色在升级到一定程度后都能学会技能，在游戏后期需要通过各种技能的重叠才能顺利过关。游戏的战略性和自由度非常高，是一款玩上100小时都不乏味的游戏。



Persona3 携带版

ペルソナ3 ポータブル

Atlus	RPG	2009年11月1日	1人
5980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	



推荐度 9 已通关

PSP

本作是2006年在PS2平台上推出过的《Persona3》的移植加强版，除了大量丰富的新要素以外，系统方面也进行了大幅强化。白天玩家要作为一名学生去享受丰富的校园生活，夜幕降临后，玩家就要带上同伴们一起前往迷宫探险。感情联络系统是本作的特色之一，玩家需要频繁地与登场角色们接触，增加彼此之间的感情，这样的话不仅在合成对应Persona的时候可以获得额外的经验值奖励，一些强力Persona的合成解禁也与此有关。



乐克乐克 午夜嘉年华

LocoRoco Midnight Carnival

SCEH	ACT	2009年11月1日	1～4人
117港元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

PSP

作为该系列的外传作品，游戏仅通过索尼的PSN网络服务以下载方式发行。系列经典的7种颜色的乐克乐克以及毛杂军团均一一登场，玩法也不变，控制乐克们穿越危险的场景、收集果实、解救其他同伴等。不同的是，本作中乐克学会了连环跳的新动作，同时按住L键和R键，乐克便会跳起，在跳跃一次后，抓好着地的时机再次弹跳便可实现连环跳，跳得比平常更高！而且还能在两座墙壁之间实现连续交叉跳跃，从而攀登上高处。



魔界战记 无限轮回

ディスガイア インフィニット

日本一Software	AVG	2009年11月1日	1人
2500日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	



推荐度 7 已通关

PSP

本作是一款以《魔界战记》角色为主人公的轮回式AVG，讲述了主人公普利尼度过的恐怖一天。魔王城发生了拉哈尔暗杀未遂事件，众多的普利尼被怀疑是案件的凶手。为了不被暴君迁怒，主人公利用刻渡时计的不可思议力量，让灵魂回到过去，凭依到在意的角色身上，读取他的思考并以其视角调查案件的真相，加以分析推理。玩家可对凭依对象的思考加以干涉，改变其发言和行动，让暗杀事件的火苗熄灭在初始。



时限回廊

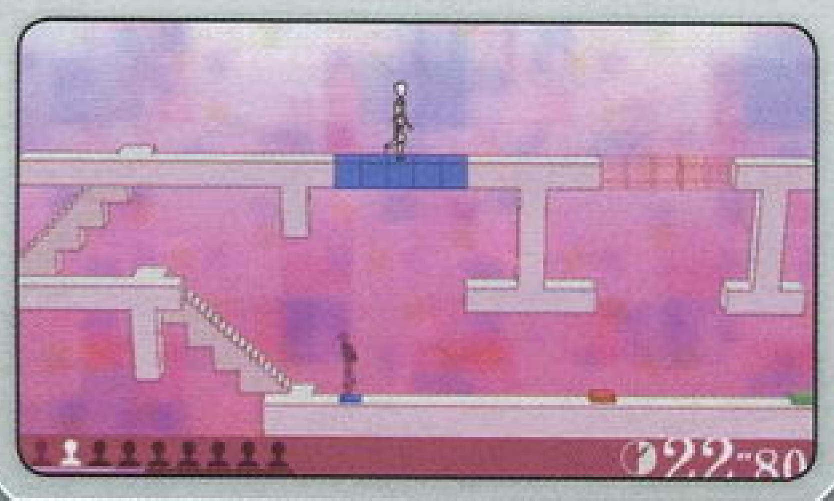
时限回廊

SCEJ	PUZ	2009年11月1日	1人
3980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

PSP

本作是《无限回廊》姐妹作，和游戏标题中提到的一样，本作的主题改成了"时间"，在游戏里玩家要操作代表自己的木偶，与过去的自己合作，克服迷宫中的各种机关，在限定的时间内到达迷宫的终点。游戏中木偶一旦失败就会从头开始，不过每重新开始一次，身边就会多出一个自己的分身（最多为9个），这个分身会重复自己上次的行动，这样一来玩家就可以利用分身来通过那些一个人无法通过的地方。



异说 最终幻想 国际版

ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング

Square Enix	FTG	2009年11月1日	1～2人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

以《异说 最终幻想》美版为基础并在细节方面再度调整而成的"国际版"。游戏中角色的语音变为了英文，并在日版原作的基础上追加了新的过场动画。游戏对原版中角色的技能进行了重新调整，不仅追加了一些角色的全新技能，而且角色原有的一些技能的性能也有所调整，因此角色使用起来的感觉与原作有一定差别。"街机模式"也是本作的一个新要素，该模式对玩家的限制相对较多，其中还包括了几个子模式。



杰克与达斯特 迷失边境

Jak and Daxter: The Lost Frontier

SCEA	ACT	2009年11月3日	1人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

故事剧情设定在系列原作三部曲之后，杰克是游戏的主控角色，两种近身攻击能力及跳跃能力都比较强，而达斯特负责的是游戏中的动作解谜环节。游戏采用的是任务制系统，玩家需要操控杰克驾驶战斗机飞行至地图上的目的地接受任务。主角杰克一共会习得6种技能，比如防护罩的防御技能、换位传输技能等。游戏通关后便会解禁"英雄模式"，之前的所有装备与技能全部得以继承，但是过关难度却要高出很多。



樱花笔记 连接现在的未来

サクラノート いまにつながるみらい

MMV	AVG	2009年11月5日	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

NDS

本作是一款充满怀旧风情的冒险游戏，少年男女主人公要在两个小镇附近来回探索，解决樱花树面临枯萎的危机。在冒险途中需要与各种人物交谈，解决他们的困难。与妖怪们战斗可以获得眼泪，每一章获得的眼泪总数决定该章隐藏要素的开启程度。游戏的一大特色就是加入了以猫狗视点来叙述的分支剧情，聆听动物内心独白的同时观察人间百态。游戏的音乐由植松伸夫谱写，很容易就能唤醒玩家的童年记忆。



召唤之夜X 泪之王冠

サモンナイトX Tears Crown

NBGI	RPG	2009年11月5日	1人
6279日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

NDS

本作是“《召唤之夜》系列”的首款RPG作品，和以往的作品不同，本作采用了全新的鲁恩海姆大陆作为故事的舞台，玩家要扮演迪鲁提亚帝国的皇子或塞雷斯提亚王国的公主化解人类与有翼人之间的仇恨。游戏的遇敌方式为传统RPG的踩地雷式，战斗画面由NDS的两个屏幕共同表示，



战斗单位则分成空战和地上两种，分别占据上屏和下屏，玩家通过选择指令的方式来让角色进行攻击、防御或使用召唤兽等行动。

寒蝉鸣泣之时 雀

ひぐらしの哭く頃に 雀

AQ Interactive	TAB	2009年11月12日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

以ACG界大人气的《寒蝉鸣泣之时》改编的麻将游戏，移植自街机。玩家可扮演主人公前原圭一在雏见泽向多名女性角色挑战麻将，打赢她们以后可以让其更换各种COSPLAY服装。日本麻将的规则均可在本作通用，不过每名角色都有对应的必杀技，使用必杀技能胡出各种大牌或产生扭转局面的效果。原创的剧情模式邀请了动漫原作者撰写剧本，并起用动画版声优阵容配音，阴森的气氛中不忘夹杂搞笑元素。



露娜 银色之星的和声

ルナ ハーモニー オブ シルバースター

Gungho Works	RPG	2009年11月12日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是“《露娜》系列”初代的强化移植版，在保留原作优质动画的基础上大幅提升画面质量，并加入四英雄剧情。少年主人公立志成为一名龙骑士，在冒险的中途却因为青梅竹马的露娜被卷入女神复活计划的阴谋挺身而出，继而走访各地寻找四龙，并成为真正的龙骑士向魔法皇帝发起挑战。游戏的剧情和系统均相当朴实，战斗节奏略显迟缓，敌我双方在地图上的位置会影响到攻击的节奏，是一款怀旧向的作品。



神眷之力

エクシズ・フォルス

Atlus	RPG	2009年11月12日	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

由Sting制作、Atlus发行的一款原创RPG作品，人设画师依然起用了Sting惯用的户部淑。故事的舞台为一个被断崖分成光与暗两部分的大陆，玩家在游戏开始时可以选择光与暗两个不同的势力来进行游戏。两条路线不仅主人公和同伴不同，在故事上也有很大差别，在终盘两支队伍会进行合流，共同挑战幕后黑手。游戏中有着丰富的神器，神器还可进行强化，根据装备神器的不同，角色的性能也会发生变化。



阿鲁

首先说说运气，2009对于在下来说是幸运的一年，因为在下有幸进入了编辑部，完成了从读者到编辑的转变，也实现了我高中以来的梦想。虽然在这大半年的时间里有过不少挫折，也让我确实地了解到作为一个编辑的辛苦与责任。做好一本书不但是对读者负责，更是对自己负责，看到自己熬夜码出来的文字得到全国各地游戏爱好者的肯定时，那份心情是激动的，至于熬夜的疲劳嘛，周末补补瞌睡就好。当然由于进入了编辑部，导致我这大半年买饮料都没中过奖，这应该也算是RP用光了吧。

再来说说游戏，今年不少游戏都非常对在下的胃口，作为一个杂食玩家，自然是出一个游戏就想玩一个游戏，而不少好游戏玩过之后又不愿意放下，为了将游戏通关于是就只好剥夺自己的休息时间甚至睡眠时间，再加上本人还要看动画、日剧以及部分美剧和情景剧，可以说每天都过着紧张而充实的生活。因此对游戏还是专注一点比较好，要是什么游戏都爱，什么类型都玩，不是玩不精就是睡不够。

年度五大游戏
雷顿教授与魔神之笛
勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者
伊苏7
女王之刃 螺旋混沌
梦幻之星 携带版2

最后说说新年的愿望吧，我希望《掌机王SP》能越办越好、“宅回首”能引起更多阿宅的共鸣、读者大大们都能领到丰厚的“奖金”、我能少发点“奖金”出去、让我中500万……

战斗妖精 辉石霸者

バトルスピリッツ 輝石の覇者

推荐度 6

NBGI	ACT	2009年11月12日	1～2人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

PSP

日本人气收集卡游戏《战斗妖精》的第一款游戏作品，游戏中玩家要扮演原创主角雾笛星矢，使用以“核石”作为能源的卡片，与众多强敌展开一场场激烈的对战，当然，除了原创角色外，像是动画版里的马神与J等角色也会悉数登场。不同于一般的卡片对战游戏，本作的对战是以动作游戏的方式进行，玩家控制的角色要在3D的场地内一边移动，一边发动卡片的能力召唤出怪兽或陷阱来与对手展开攻防。



J联盟 创造职业球会6 J之荣耀

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J

推荐度 8

SEGA	SLG	2009年11月12日	1～2人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

PSP

本作是SEGA旗下著名足球模拟经营类游戏“《创造职业球会》系列”的最新作，厂商聘请了前日本男足主教练伊维卡·奥西姆来担当作品代言人。游戏的基本流程与以往没有太大差别，玩家依旧要从创建属于自己的球会开始，逐步向称霸J联盟乃至世界足坛的目标发起冲击。新作在选手交易的细节方面进行了强化，并引入全新的“选手觉醒系统”。另外相比以往单纯的2D球场比赛表现方式，这次在双方进球机会到来时会自动切换到极富临场感的3D画面。



洛克人EXE 流星行动

ロックマン エグゼ オペレートシューティングスター

推荐度 7 已通关

Capcom	A·RPG	2009年11月12日	1～2人
4190日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

NDS

本作是GBA作品《洛克人EXE》的复刻版，游戏在保留原作所有内容的基础上增加了序章和一个新章节，大家所熟悉的流星洛克人也在本作中登场。游戏依然采用了“《EXE》系列”3×6格的战斗场地，玩家可以实现以《EXE》的战斗方式来操作流星洛克人。到了终章之后，点击下屏幕的流星洛克人头像可以看到许多有趣的小对话。本作同时还收录了许多小游戏，玩家可与朋友们合作或者竞争，而最终得到的点数可用来在游戏中换取一些chip。



战舰炮手2 携带版

ウォーシップガンナー2 ポータブル

推荐度 8 已通关

Koei	SLG	2009年11月12日	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

“《战舰炮手》系列”是一个以海战为内容的模拟类游戏，玩家指挥自己的战舰与大量敌人展开战斗，有玩家戏称其为海战版的“无双”。游戏中玩家需要完成截击、游记、护送等各种任务，也有很多巨大的BOSS等待玩家挑战。玩家可以自行设计战舰的动力源、结构、火器等各种要素，打造自己独一无二的战舰。由于游戏的科幻背景，玩家在游戏中可以使用反物质炮等充满魄力的未来武器进行战斗。



警察 新兵

C.O.P. The Recruit

推荐度 8 已通关

Ubisoft	ACT	2009年11月13日	1人
29.99欧元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

NDS

一款在画面以及自由度上都能与《GTA》媲美的作品，本作同样充分利用了NDS的机能，比如利用触摸屏进入纽约的摄像监控系统来锁定目标并拍下照片、策划并发动武装战术打击、在抓捕罪犯前先在各要点设置路障等。玩家可以自由行走在纽约市的任何地方，GPS和3C系统则是游戏中相当重要的辅助工具，而马路上出现的所有车辆都是可以抢来使用的，只不过游戏没有警察通缉的设定，使其少了《GTA》式的紧张刺激之感。



刺客信条 血族

Assassin's Creed: Bloodlines

推荐度 7 已通关

Ubisoft	ACT	2009年11月17日	1人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上	

PSP

游戏的剧情紧接1代，玩家要操纵1代主角阿泰尔完成一个又一个任务。游戏的画面风格和系统都与1代比较接近。游戏中共有四种武器，不同武器所发挥的作用和适用的场合也不相同，如装备暗器并接近敌人便可神不知鬼不觉地将敌人暗杀。游戏以任务制来推进剧情发展，主线任务都有明显的目的地提示，不用担心会卡关。利用隐藏在关卡中的圣堂币，玩家可对主人公进行强化。另外，本作还可以与PS3版的《Ⅱ》进行联动。



乐高印地安纳琼斯2 冒险再续

Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues

推荐度 7

LucasArts	ACT	2009年11月17日	1~2人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上	

已通关

PSP

游戏的玩法与前作大致相同，都是动作解谜类型。游戏过程中只有主副两位角色，当两位角色靠得够近时玩家可切换操控，很多机关都需要特定的角色才能打开。场景中亦设置了很多颜色、形状各异的辅助机关，比如棕色地板处需要用到有鞭子的琼斯，站上去按○键可进行攀爬或将同伴拉上去等。故事模式中的每一个小关都有隐藏的10顶金帽子需要玩家收集，不过每个关卡都会有一顶是一定要找到隐藏的三张藏宝图才能获得。



小小大星球

Little Big Planet

推荐度 9



SCEH	ACT	2009年11月17日	1人
268港元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

PSP

虽然出身自PS3，但本作却是一款为PSP量身打造的全新游戏，自创关卡等系列的经典要素几乎全部得以保留。玩家可通过方向键来改变布娃娃的面部表情，还可结合L键来切换布娃娃的肢体动作。冒险途中收集的道具都会收入玩具箱中，游戏中可随时打开玩具箱，在场景中贴上贴纸、为布娃娃更换服装或是在掉进陷阱后进行自爆等。不过取消了多人合作的解谜环节就令广大热爱协力、交流的玩家有了些许遗憾。



刺客信条II 探索

Assassin's Creed II: Discovery

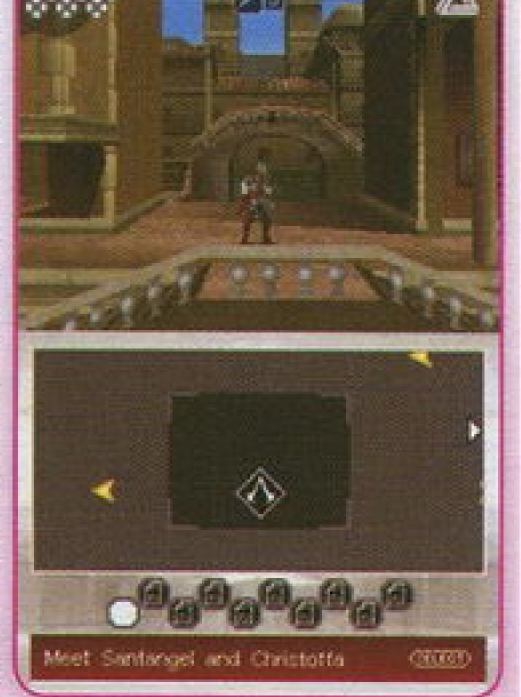
推荐度 7

Ubisoft	ACT	2009年11月17日	1人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

已通关

NDS

著名的刺客暗杀游戏《刺客信条》登陆NDS的第二作，讲述主人公Ezio完成各种刺客任务的故事。游戏采用了3D场景+2D横版卷轴式的操作，玩家能轻松地操作主人公完成奔跑、翻滚、攀爬等动作，而主角的动作也非常真实和流畅，当使出暗杀技时还会有特写镜头出现。游戏的任务包括有潜入、逃跑等类型，玩法会略有区别。值得一提的是，游戏对应NDSi的摄像头，玩家可以将自己的头像照在通缉令上，非常有趣。



装甲核心 寂静前线 携带版

アーマード・コア サイレントライン ポータブル

推荐度 8

From Software	ACT	2009年11月19日	1~4人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

已通关

PSP

《装甲核心3 携带版》的续作，同样是移植自PS2平台。本作最大的特色在于加入了武器破坏和AI育成两个新系统，其中武器破坏是指机体装备的武器受到攻击后的损坏，因为本作的武器都有着自己的耐久值，如果耐久值降到最低的话就会无法继续使用，后者则是通过一系列的训练来培养自己机体的智能电脑，让其代替玩家在竞技场里战斗。新要素方面，PSP版追加了新的部件与机体，并支持通过PSP的无线通信机能进行最多4人的联机对战。



铁拳6

TEKKEN6

NBGI	FTG	2009年11月24日	1～2人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

大人气3D格斗游戏的续作，以方向键控制角色移动，功能键对应角色四肢动作。相比家用机少了动作过关模式，是单纯强调对战的作品。游戏在操作上有所简化，用PSP的十字键一样可以按出难度较高的指令。相比PSP版前作《暗之复苏》，本作加入了濒死时提升攻击力的RAGE系统、提升连技华丽度的崩地系统和娱乐用的道具技，同时大大增加了道具数量，购买道具所需的金钱可通过特定的金钱冲刺模式快速取得。



双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产

いつかこの手が穢れる時に －SPECTRAL FORCE LEGACY－

Idea Factory	SLG	2009年11月26日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

Idea Factory经典名作《鬼魂力量2》的重制版，游戏在人设方面进行了大换血，邀请以《英雄传说 卡卡布三部曲》等作品闻名的岩崎美奈子老师重新绘制了游戏角色，看起来比原作更为精美。游戏的系统部分可概括为内政和战斗两个环节，玩家可选取一个势力来开始自己的霸业。在内政环节中，玩家需要执行各种指令来强化国力，而在战斗部分，玩家则需要侵略他国或抵御外敌入侵，最终达到统一大陆的目的。



光之圣女传说 诸神之黄昏

ラ・ピュセル ラグナロック

日本一Software	S·RPG	2009年11月26日	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是PS2平台上同名游戏的移植版，也是日本一Software制作的元祖级S·RPG“《魔界战记》系列”的前身。游戏中诸如连携、净化等系统都被后来的“《魔界战记》系列”沿用并发扬光大，除了将PS2版的游戏完美移植外，这次的PSP版还加入了许多新要素，玩家可以在游戏中体验到统领众恶魔的“魔王篇”，满足特定条件后还可以进入特殊关卡与《魔界战记》里的经典角色进行对决，十分痛快。



雷顿教授与魔神之笛

レイトン教授と魔神の笛

Level-5	AVG	2009年11月26日	1人
5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 9 已通关

NDS

雷顿教授的传奇故事在NDS平台再度展开，作为新三部曲的第一作，游戏在CG和剧情上下足了功夫，一开始就用大段CG制造出巨大的悬念吸引住了玩家的目光。除了在剧情方面有所加强外，游戏在谜题的设置上也有所创新，特别是主线流程中出现的谜题，大部分都和流程的主题有着密切的关系，让玩家在解谜时更有代入感。迷你游戏的难度提高了不少，并且通关后出现的新模式十分耐玩，是一款诚意十足的作品。



料理妈妈3

クッキングママ 3

Taito	ETC	2009年11月26日	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

人气料理动作游戏"《料理妈妈》系列"的最新作，玩家在游戏中要使用触控笔来切割食材或是对食材进行烹饪炒炸，从而做出各式各样华丽的料理。本作收录了多达200种料理迷你游戏，玩家可以尽情享受制作料理的乐趣。另外除了旧的玩法外，游戏还加入了通过组合食材来开发料理的新要素，在这里玩家要做的是将各种食材加以配搭，创作出新的料理，根据选择的食材不同最后做出的料理也是不同的，料理完成后还可以请好友品尝。



茶犬的房间DS4 在茶犬大陆放轻松

お茶犬の部屋DS4 お茶犬ランドでほっとしよ

MTO	SLG	2009年11月26日	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

本作是一款非常适合大家在闲暇之余放松自己的作品。游戏的舞台是一个大型游乐园，玩家可以在这里和小茶犬们一起玩保龄球、射击、扑克等各种有趣的迷你游戏。本作中玩家会有一间属于自己的小屋，利用完成迷你游戏后获得的各种道具，玩家可以将小屋装饰一番。在屋子内设置了道具后，小茶犬们还会通过这些道具采取各种可爱的行动哦。另外，玩家还可以用触控笔触摸茶犬逗它们玩，或是通过麦克风与它们交流。







魔法门 英雄交锋

Might & Magic: Clash of Heroes

Ubisoft	RPG	2009年12月1日	1～2人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上	

推荐度 8 已通关

NDS

本作是一款融入了解谜要素的角色扮演类游戏，是"《魔法门》系列"的外传性作品，游戏将剧情设定在《英雄无敌5》的40年前，因此游戏的主角都变为了原作中的幼年时期。战斗采用的是回合制，上屏为敌方阵地，下屏为我方阵地，当移动次数为零时则轮到对方行动。将相同兵种横向成排，它们就会化为防御墙，竖向成列即可形成攻击阵列。连续成功地完成各种攻击列阵即可形成连锁攻击、融合攻击等，场面相当华丽。



机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS

NBGI	ACT	2009年12月3日	1～4人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 9 已通关

PSP

街机平台《机动战士高达 高达对高达 NEXT》的PSP移植版，游戏中玩家可以操作"《高达》系列"作品中众多具有代表性的机体，与对手展开2对2的组队战。PSP版在街机版的内容上再追加了吉翁号、零式飞翼高达改和00 Raiser和等强力机体，还有像是GP-03D和阿普萨拉斯Ⅲ也会作为新BOSS机登场。模式方面则新增了可以让玩家用4架机体组成小队去挑战各种各样任务的NEXT-PLUS模式，保证了游戏的耐玩度。



口袋棒球12

パワプロクンポケット12

Konami	SLG	2009年12月3日	1人
5250日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

NDS

一年一度的“《口袋棒球》系列”新作。游戏的模式一如既往地丰富，除了专业的棒球比赛和育成，游戏其他可玩要素也非常丰富。系列大受好评的“成功模式”收录了往来现实和网络假想空间寻求事件真相的“电脑野球篇”，以及化身魔物猎人调查空中之城的“秘密结社篇”两个剧本，内容非常充实。游戏另一个非常具有特色的地方就是活用了NDSI内置的摄像头功能，玩家可拍下自己的面部并将其使用在原创选手的信息画面中。



梦幻之星 携带版2

ファンタシースター ポータブル2

SEGA	RPG	2009年12月3日	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	



推荐度 9 已通关

PSP

本作是《梦幻之星 网络版》的最新作，故事背景发生在前作的3年后，以殖民地卫星格拉德6为舞台。SEED袭来的3年后，格拉尔太阳系面临资源枯竭的危机，四大种族开始进行大规模的外宇宙移民计划，但此时也面临着旧文明人的庞大阴谋。游戏继承了前作的系统，使用各种武器与怪物战斗，并加入紧急回避、手动防御、蓄力射击和魔法三段击等系统，动作要素进一步丰富。带入职业点数后，玩家可以更加自由地培养角色。



心跳回忆4

ときめきメモリアル4

Konami	SLG	2009年12月3日	1人
5250日元	对应PSP专用摄像头	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 9 已通关

PSP

“《心跳回忆》系列”诞生15周年的纪念作品。为了带给老玩家们亲切感，游戏选择了初代的私立光辉高校为舞台，在大家熟悉的传说之树下，一段段青涩浪漫的恋情仍在上演。游戏的主要方向和系列前几作差别不大，玩家要在三年内不断强化自己并对女孩子们展开追求。不过在系统的细节方面，本作则进行了大幅强化。全新的特技系统让主人公的育成变得更有乐趣，而利用PSP的专用摄像头，游戏中的女孩们还会凝视屏幕外的玩家。



尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传

ユグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传

Atlus	SLG	2009年12月3日	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

移植自手机平台的“《尤歌朵拉同盟》系列”新作。游戏开始时玩家可以选择一个自己喜欢的势力，之后便要不断争战，最终一统天下。战斗部分中，玩家可利用触控笔实时对战斗单位下达指令，战斗节奏非常流畅。而当附近有同伴的时候，玩家还可发动连携攻击，并且该部分的操作也非常特别，成功发动后可对强敌造成巨大伤害。游戏中有着不同的职业，而各种武器之间也具有着非常明显的相性，相性的好坏将直接影响到攻击效果。



怪兽敢死队

怪兽バスターズ

NBGI	ACT	2009年12月3日	1~3人	推荐度 7
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

NDS

本作是一款以“人与怪兽”之间的斗争为主题的ACT，其故事背景设定在近未来时代，玩家要扮演“怪兽敢死队”中的一员，为保护人类活动区域内的安全而与怪兽进行战斗。作品采用任务制的方式来进行游戏，玩家可以使用大剑、大锤、爆击枪等9种不同类型的武器与怪兽一决高下，打倒怪物后将获得的素材带回实验室进行研究就能开发出新武具。游戏收录有超过500种的武具和300多个任务，利用无线网络功能还能实现最多三人的协同作战。



交叉财宝

クロストレジャーズ

Square Enix	RPG	2009年12月3日	1~4人	推荐度 7
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

NDS

本作是SE推出的一款以联机为主的迷宫RPG，作品讲述的是魔王绑架公主、玩家扮演勇者拯救公主的老掉牙故事。游戏提供有战士、法师、盗贼和神官这四种职业，玩家自建角色后要到迷宫中进行探险，只要打倒每层迷宫里头上带有钥匙标记的大型敌人后就可以开启通往下一层迷宫的通道。游戏最大的特色在于除主线剧情外，迷宫地图、各层主要人物、技能习得、联机任务等要素均是随机产生，这大大地提高了耐玩性。



塞尔达传说 灵魂轨道

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Nintendo	A·RPG	2009年12月7日	1~4人	推荐度 9
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		已通关

NDS

继《幻影沙漏》之后“《塞尔达》系列”在NDS上的第二作，为了使消失的铁轨恢复原状，林克与塞尔达公主借助新的交通工具——火车驰骋在海拉尔大陆上展开了新冒险。游戏的操作与前作没有太大区别，只用触控笔就能完成移动、挥剑、推箱子等众多操作，非常方便，而一些新道具还利用到了NDS的麦克风功能。引入双人解谜是本作最大的亮点，玩家要同时操纵林克和公主来配合解决谜题，对操作和思考能力都有了更高的要求。



阿凡达

James Cameron's Avatar: The Game

Ubisoft	ACT	2009年12月8日	1人	推荐度 8
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上		已通关

PSP

本作是以同期上映的同名电影大片为背景改编的动作游戏，游戏在战斗方面着重强调了潜入暗杀的重要性，当角色走到草丛中或者高处时都会自动进入潜行状态，只要足够靠近对方且未被发现，屏幕下方就会出现○键提示，按下后即可发起偷袭，偷袭发动以后需要完成简单的QTE。主角的Na'vi直觉能力是游戏的一大亮点，可随时按○键发动，发动后角色会以半蹲姿势面向目标方向，玩家可依此找到正确的行进方向。



AGAIN FBI超心理搜查官

AGAIN FBI超心理搜查官

推荐度 7 已通关

Tecmo	AVG	2009年12月10日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

NDS

本作是一款美式侦破游戏，玩家要扮演FBI特别搜查官乔纳森，去调查与连续杀人狂相关的一系列事件。游戏的流程主要分为“情报收集”和“现场调查”两大部分。在情报收集部分中玩家需前往各个地点，与事件相关者们交谈收集情报。在现场调查部分中，玩家会在一个3D场景中移动，并通过触控笔调查可疑物品。主人公拥有看到过去影像的特殊能力，因此在3D场景中移动时，NDS的两个屏会分别显示着过去、现在两个时间段的景象。



BLEACH 灵魂嘉年华2

BLEACH ソウル・カーニバル2

推荐度 8 已通关

SCEJ	ACT	2009年12月10日	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

由人气少年漫画《BLEACH》改编而来的动作过关游戏，在本作中，玩家可以操纵可爱的Q版角色，在尸魂界等舞台展开冒险。系统与前作相比变化不是很大，登场人物有所增加，难度方面也有一定的提升。本作的故事模式中收录了从最初的“死神代行篇”到“破面VS死神篇”的故事，当中不仅穿插了大量的动画图片，而且还是厚道的全程语音。联机模式无法让玩家们一起挑战关卡，不过可以互相分享角色必杀技的等级。



火影忍者 疾风传 终极觉醒3

ナルト 疾风传 ナルティメットアクセル3

推荐度 9 已通关

NBGI	FTG	2009年12月10日	1～4人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

本作是改编自人气少年漫画《火影忍者》的格斗作品“《终极觉醒》系列”的最新作，原作的众多人气角色都会登场。该系列的对战一向强调简单爽快，玩家只需要通过简单的指令即可使出各种华丽的连续技，另外还有攻击、回复、辅助等效果五花八门的战斗道具，打起来刺激有趣，4人大混战别有一番乐趣。本作的故事模式新增加了横版过关任务，玩家可以选择喜欢的角色去挑战多达190种的丰富任务。



极限脱出 9小时9个人9道门

极限脱出 9時間9人9の扉

推荐度 9 已通关

Spike	AVG	2009年12月10日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

NDS

本作是一款将音响小说和密室脱出两种游戏类型合而为一的文字类AVG，剧情优秀而诡秘。玩家要参加9人的逃脱游戏，和同伴一起组队穿越多扇写有数字的门，不过队员对应的数字相加之和获得的数字根必须与门上一致。由打越钢太郎撰写的剧本极富想象力，玩家要重复多周目才能推断出事件的全貌，不同的组队方式将导致面临的密室和角色的生存情况发生改变。密室中可用触控笔点击可疑地点，寻找逃生的线索和道具。



R-TYPE 战略版2 巧克力行动

R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート

推荐度 8 已通关

Irem	SLG	2009年12月10日	1～2人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

老牌经典射击游戏《R-TYPE》转型为SLG的第二作，游戏开始之初玩家可以从地球连合军和古朗杰拉革命军两个势力中选择一个进行，将此通关后还会追加异形生物拜德军这方势力。游戏在系统方面新增了"捕获"、"电子干扰"以及"基地建设"这三个要素，而可使用的作战单位数量也达到了前作的两倍，新兵器的研发依旧需要在战场上收集机体开发图才行。另外，通过PSP的无线网络功能，玩家还可以连线到官方服务器下载特殊机体和开发用资源。



风云新撰组 幕末传 携带版

风云新撰组 幕末传 ポータブル

推荐度 7 已通关

From Software	A・AVG	2009年12月10日	1人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

PSP

本作是"From Software携带版系列2009"移植计划的第四款作品。游戏讲述了大家熟悉的幕末维新故事，玩家可以自由选择加入近藤勇率领的佐幕派，或是坂本龙马率领的倒幕派一方，亲身体验幕末时代的战争风云。在剧本方面，本作收录了"池田屋事变"、"禁门之变"、"长洲征伐"等大量著名历史事件，不过根据玩家所选派别的不同，剧情会发生一些变化。作为移植版，本作追加了画廊模式，满足有CG收集爱好的玩家们。



光辉圣约3 瞳

ルミナスアーク3 ～アイズ～

推荐度 8 已通关

MMV	S・RPG	2009年12月10日	1～2人
5229日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

NDS

作为系列第三作的本作在系统上大幅改革，战后休憩模式让好感度的培养变得更加自由，众多的分支任务和依赖任务大幅增加了游戏的战斗时间，而通俗易懂的战斗系统让不擅长走格子游戏的人也能很快上手。游戏的整体难度比前两作要高，不在依赖任务和分支任务里提升等级以及获取更好的装备，想要通关是相当困难的。为游戏角色献声的有不少一、二线声优，虽然有声的部分不多，但也足以令声优控们感动了。



世界足球 胜利十一人2010

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010

推荐度 7 已通关

Konami	SPG	2009年12月10日	1～2人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP

大人气足球游戏"《WE》系列"最新作的PSP版，厂商依旧聘请了阿根廷足球天才梅西来担当游戏代言人。由于制作引擎没有更换，因此作品在画面表现上与前几作没有什么差别。游戏保留了以往的友谊赛、大师联赛以及一球成名等几个经典模式，并追加了全新的欧冠模式，而各俱乐部和各国家队的球员数据也更新到了最新。本作依然可由玩家自定义MP3乐曲作为背景音乐，不过厂商还是未给新作加入现场语音解说。



迷你四驱DS

ミニ四驱DS

Rocket Company	SLG	2009年12月17日	1～4人
5980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

这是一款以八十年代风靡一时的四驱车为题材的热血漫画式的游戏，讲述喜爱四驱车的热血少年为了获得全国大赛的冠军而不断奋斗的故事。主人公要从最低级别的比赛开始，通过赢取奖金来购买零件不断强化自己的四驱车。游戏中登场的四驱车种类超过80多种，零件超过700种，而四驱车的造型以及比赛过程都采用3D画面表现，极具临场感。游戏对应Wi-Fi网络连接，玩家可以上网与各地玩家对战。



十大运动 DS运动10种

DECA SPORTA DSでスポーツ“10”种目！

Hudson	SPG	2009年12月17日	1～6人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

诞生于Wii平台的人气体感运动游戏《十大运动》的首款NDS游戏。NDS版同样收录了10种类型的运动项目，而且这些运动项目均与家用机版的前两作毫无重复，包括了雪橇、手球、乒乓球、扳手腕、跳伞、拉拉队、飞碟射击、高尔夫、登山、藤球等。这些运动项目的操作方式都很简单，虽不再和家用机版一样支持体感，但NDS的触控操作同样非常流畅真实。玩家不仅可以单打，还可以和朋友进行联机进行比试。



女王之刃 螺旋混沌

クイーンズブレイド スパイラルカオス

NBGI	S·RPG	2009年12月17日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上	

推荐度 8 已通关

PSP

由“眼镜厂”开发的本作从头到脚都散发着《机战》的气息，游戏的系统本身没太大特色，玩过机战的玩家应该非常熟悉。作为系列核心系统之一的“破甲系统”是吸引玩家眼球的一大手段，各种华丽的攻击加上精美的破甲CG的确对男性玩家很有吸引力，不过过于单一的场景、敌人以及BGM都是游戏的弊病所在，换装系统由于可换装人数过少也显得十分鸡肋。然而作为一款动漫改编作品本作的素质已经非常不错了。



莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士

リーナのアトリエ シュトラールの炼金术士

Gust	RPG	2009年12月22日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 7 已通关

NDS

NDS平台的又一款《工作室》作品。游戏的主人公莉娜被阴差阳错地当成了烧毁妖精之森的犯人，为了帮助妖精们重建家园，莉娜必须利用自己的炼金术能力来筹集资金道具。在游戏中玩家不仅可以和历代一样进行炼金调合，还要根据行情将热门商品卖出去来赚取资金。在采集素材时遭遇的战斗还是一如既往地简单，另外，游戏过程中还融入了很多迷你游戏。游戏的声音阵容较为强大，包括了小清水亚美，岸尾大辅等人气声优。



冬日恋歌DS

冬のソナタDS

D3 Publisher	ETC	2009年12月23日	1人
5299日元	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上	

推荐度 6 已通关

NDS

本作是根据韩国偶像剧《冬日恋歌》改编而来的游戏，由于该剧在日本热播，所以游戏也顺势推出，让玩家能够在NDS上随时随地地欣赏到裴勇俊和崔智友的风采。游戏以电子小说的形式来展开，玩家可以一边阅读下屏的文字，一边欣赏上屏的画面，回味电视剧中那些感动的情节，一些未在电视剧中公开的珍贵画面也会收录其中。此外，还有一些迷你游戏穿插在剧情中，供玩家放松心情。如果是电视剧的狂热FANS的话可以尝试本作。



幸运星 网络偶像大师

らき☆すた ネットアイドル・マイスター

角川书店	SLG	2009年12月23日	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

由人气漫画改编的本作让人明白了一个道理，那就是没有最宅，只有更宅！原以为这只是一款小游戏合集类的FANS向游戏，但实际上这是一款测试玩家宅知识的FANS向软件。游戏中，玩家要扮演经纪人，将选中的角色培养成出色的网络声优偶像，玩家可以通过玩迷你游戏来累积经验和金钱，通过宅知识问答来累积人气和提升等级，最终称霸全宇宙成为耀眼的明星。游戏里问答题目的难度非常高，想挑战的各位可以试试自己的宅度。



太空战斗机 爆裂

ダライアスバースト

Taito	STG	2009年12月24日	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

推荐度 8 已通关

PSP

经典横版射击游戏“《太空战斗机》系列”时隔多年的新作。本作包含11个关卡，巨大的鱼形BOSS以及关卡路线分支选择等系列传统要素均得到保留。游戏里可选用的战机有三架，它们之间的性能有微妙差异。每架战机都设定有机枪、导弹和防护罩这三种武装，在游戏过程中击坠特殊敌人后可获得能源球来对武装进行强化。另外，在画面左下角有一条随攻击敌人而不断增长的爆裂槽，玩家可以通过消耗它来发动威力强大的爆裂攻击。



合金弹头XX

メタルスラッグXX

SNK Playmore	ACT	2009年12月23日	1～2人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是NDS版《合金弹头7》的复刻版，在原版的基础上修改了个别细节。游戏中玩家要操控老牌《合金弹头》的四名队员、以及从《格斗之王》中来客串的拉尔夫与克拉克进行游戏，每位角色都有着自己独一无二的特色，例如能对小兵一击必杀的克拉克、子弹数量比别人多的菲尔、可以修理车辆的塔玛等。游戏的难度相当高，关卡地形和敌人的配备也相当“险恶”，想要通过的话要花上不少功夫来练习。



游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

两款乐高版经典主机

马修 提供

乐高这个词相信大家都不陌生，即使没见过实物，也在游戏中不止一次听过。当然，现实中更著名的乐高玩具则是不同主题的积木，这里说的仍然和游戏有关，只不过这次乐高积木们组合的，是两款很有纪念意义的“主机”，一款是大家非常熟悉的NES（美版FC），另一款则是把游戏完全引领入3D新时代的PS。

画面上看，乐高NES拼接得十分光滑，如果不是上方那些乐高特色的疙瘩，还真会误以为是什么特别颜色的珍藏版主机呢。相比之下，PS也是如此，不过大概是照片角度的关系，乐高PS主机的乐高风格更明显，而且光驱主板插口一样都不缺——不用怀疑，乐高NES也好，乐高PS也好，都只是改用了乐高积木的外壳，里面还是正宗的游戏主机，接上电视照样可以正常玩！

胧月：散热性能不容置疑。

▲乐高PS





▲乐高NES的电源灯亮起。

◀乐高NES

《轻音》手办鉴赏

盲先知 提供

虽然TV版的播放已经过去半年多，不过《轻音》的人气依然不低，从各厂商不断推出其周边产品即可看出一斑。在119辑时，笔者曾经介绍过由Good Smile Company推出的两个《轻音》粘土系列手办，这次我们就来看看乐队的另外两名成员——鼓手田井中律和键盘手琴吹绸。动画里的律在调皮胡闹方面很有一手，充满活力、表情丰富是她的特点，手办里也突出了这一特色。而身为大小姐的绸不仅是部里的后勤部长，为大家提供茶点，也是“天然”属性所有者，于是除了和蔼的笑颜外，厂商还专门配备了一套大窘表情，增加手办的看点。这两款手办分别预订于今年2月（律）和4月（绸）发售，价格分别为4000日元和3500日元。

在介绍了两款粘土系列手办之后，我们再来看一款做工精细的手办。泠的这身装束大家是


■这次又是因为胡闹被揍了吧？

■番外篇中放下刘海的形象也不忘收录。


■虽说是大小姐，不过照顾部员可谓相当周到。

否觉得眼熟呢？没错，这就是她们第一次参加学园祭表演时的形象，手办再现了泠在舞台上充满洛丽塔风格的装扮，同时也再现了她被硬推到主唱位置，要在众人目光中表演的羞涩表情。另外，相信动画中"饭碗"那一幕各位观众应该不会忘记，厂商也特意强调"想看到的话就把手办买回去确认"，看来他们也是充分考虑到了广大宅们的邪恶心理……这款手办全高20厘米，售价8190日元，预定在3月推出，泠党们不妨关注一下。


◀看这表情，是被什么"雷"到了么？


▲初期四位部员的联袂出演。





胧月：除去我在"小编寄语"里提到的水树奈奈外，轻音四人众也是今年声优大赏中"歌唱奖"的有力候补。看在乌冬最喜欢的丰崎爱生的面子上，姑且在主观上顶她们一票吧。

乐高版经典游戏画面

伊娃 提供



■不错，小球上粘的东西还不少。



■来个大跳跃，让现场气氛热闹起来！



■连线窃听情报！



■上上下下左右左右BA。



■在生命的最后一刻，强尼的脸上依然挂着微笑。



■汪达欲将剑插入巨像的要害部位！

乐高积木不仅是全球最热门的玩具之一，在游戏界也是大名鼎鼎，各游戏商也争先推出了乐高版的经典游戏，比如近期的《乐高摇滚乐队》、《乐高印地安纳琼斯》等。不过仍然有很多玩家都觉得不过瘾，于是自己动手用乐高积木制作了自己喜爱的经典游戏的经典画面，一起来看看吧！

胧月：不光是角色和场景，连各项数据和血槽都得以忠实再现。尤其是《魂斗罗》那张，看上去甚至会跟PC的3D制图混淆。



■西蒙遇到了第一个关卡的最终BOSS——一只巨大蝙蝠。

胧月 提供

真实逃脱游戏 “废弃仓库脱出”成功举办

近期在NDS平台登场的《极限脱出 9小时9个人9道门》是Chunsoft社的又一款文字类AVG大作，剧情优秀不必多说，毕竟有Chunsoft和入社不久的打越钢太郎两块招牌，游戏方式也相对于同社历来作品有所突破。2010年1月7日～11日，神奈川县就举行了一次真实的密室逃脱游戏，由Chunsoft的知名游戏制作人イシイジロウ和打越钢太郎负责本次活动的谜题设计。

■即兴参加的打越钢太郎饶有兴趣地分析线索。（编注：喂，谜题本来不就是你设计的么……）

这次密室逃脱的主题是“人与人之间的联系”，参与的玩家需要在身处远处的同伴的协助下成功逃离。游戏开始前，主办方向每位参加者发放绘有相机、椅子等图案的卡片，抽到同种图案卡片的玩家成为队友。而即使是同种图案，也有黑白两种颜色。根据颜色的不同，队友会被拆分到不同的房间里去。这里有个小插曲，那就是“飞机队”临时缺少一名队员，打越钢太郎即兴地临时客串到该队中。《极限脱出》的小说作者黑田研二也参加了本次活动。



■这便是此次活动的关键设施——邮筒。有专人负责传递玩家之间的交流信息。

跟游戏一样，“两人协力”是这次密室活动的关键要素。身处不同房间的队友可以活用现场准备的信封，互相交流房间的内部布置，给予对方解谜提示。

▲墙上的奇妙图案。与游戏不同，玩家无法得到CPU的任何提示，必须完全靠头脑分析个中意义。



▲这是两个场景相似的房间，从地上的时钟可以看到它们表示了同一个房间在不同时间下的情况。



■所有的队伍集结到大房间，利用之前收集到的文字挑战最后的谜题。

这次密室的难度相当高，像官方事先宣传的那样：“能逃出来才是怪事”，最终顺利完成目标的只有4个队伍（全部队伍多达20个）。活动完毕后，打越和黑田分别发表了参与感想。

打越表示，这次的密室谜团重重，与同伴的交流解谜正是乐趣所在。“虽然这次我所在的飞机队没能成功逃离，但如果主办方还举办这样的活动，请务必再让我协助密室设计”。

黑田则说，这次自己在解谜中基本没发挥出作用，看来设计谜题和解谜是完全不同的两种技能。活动中有不少谜题都跟《极限脱出》有着千丝万缕的联系，玩过游戏的人必定能更好地享受活动的乐趣。



■打越钢太郎（左）和黑田研二（右）

胧月：在打穿《极限脱出》并得知剧情的来龙去脉后再度屈服在Chunsoft的淫威下。期待小说版的发售，以解决游戏里尚未完全明了的谜团。



PS3发布的破解视频，必定会给中国带来一股全新的购机热潮。
《阿凡达》的票价据说已经快炒到天价了，对于不爱看电影（动画剧场版不算在内）的笔者来说真是无法理解。
最近在公司巧遇初中早已失去联系的好友。命运这东西就像食神一样，真的猜不透啊。
……
……
我觉得前言越来越像小编寄语了，是我的错觉吗？

外国玩家评论日式RPG的缺点："故事相似度高"、"指令战斗太无聊"

最近外国电玩网站IGN（http://www.ign.com/）发表了一篇题为《改善日式RPG的十大要点》的文章，总结性的评论了目前日式RPG需要改良的十大要点。"日式RPG"这种称呼在国外有时候也会被作为不太友善的评价来使用。来看看文章都说了些什么吧。

10.将城镇设计得生气勃勃一点
9.去除毫无意义的赚取游戏时间的设定
8.去除古典的脸部照片+消息窗口的表示方式
7.不要总是一路走到底，提高探索世界的自由度
6.不要总是将角色设定得似曾相识
5.出海外版的时候，要更加注重挑选配音
4.加入一些线上要素
3.能够随时自由地记录
2.别把故事剧情弄得相似度那么高
1.战斗系统要推陈出新

>これらの**问题点**を**解决**したら、それはもう**和**ゲーじゃなく**洋**ゲーになってるな。（ko re ra no mon dai ten wo kai ke tsu si ta ra、so re wa mo–wa ge–jya na ku yo–ge–ni na tte ru na）
译文：解决了这些问题以后，那就已经不是日式游戏而变成欧美游戏了吧。

>**退屈**ならやらなきゃいいのに、**好**みの**违**いなんだから。（tai ku tsu na ra ya ra na kya i i no ni、ko no mi no qi ga i nan da ka ra）
译文：觉得无聊不玩就是了嘛，本来就是喜好不同的问题。

>**7**と**1**以外**检讨**するに**值**しない。（na na to i qi i gai ken to–su ru ni a ta i si nai）
译文：除了7与1以外都没有讨论的必要。

>**9**には**同意**。そして、**9**と**4**は**两立**できない。（kyu–ni wa do–i、so si te、kyu–to yon wa ryo–ri tsu de ki nai）
译文：同意第9条。另外，9与4是不可能并存的。

>**逆**に**外人样**が**作**ったモノが**合**いません。お**互**い**样**だよね。（gya ku ni gai jin sa ma ga tsu ku tta mo no ga a i ma sen、o ta ga i sa ma da yo ne）
译文：反过来说洋大人做的游戏也不合我们的口味，这不都是一回事嘛。

>**外人**の**RPG**はすぐわけわからず**死**んでもうやる**气**おこらんわ。（gai jin no RPG wa su gu wa ke wa ka ra zu sin de mo–ya ru ki o ko ran wa）
译文：外国人做的RPG总是马上莫名其妙就死掉完全没有干劲再玩下去了。

>**大体**は**同意**するけどオンライン**要素**はお**前**らがつけたいだけだろ。（dai tai wa do–i su ru ke do on rain yo–so wa o ma e ra ga tsu ke tai da ke da ro）
译文：大致上都同意，但线上要素只不过是你们想加进去而已吧。

>あいかわらず、**反射**でキレる**奴**が**多**いな。**日本**の**RPG**はシリーズ**物**しか**卖**れない**末期状态**じゃねえか？（a i ka wa ra zu、han sya de ki re ru ya tsu ga o–i na、ni hon no RPG wa si ri–zu mo no si ka u re nai ma kki jyo–tai jya ne–ka）
译文：反射性开喷的家伙还是一样那么多哪。日本的RPG不正是处于"除了系列作以外根本卖不掉"的末期状态吗？

这个该怎么说好呢，笔者看见这个东西的时候第一反应也是鼻腔深处轻轻颤了一下，发出了某种比较轻蔑的音色。"外国人懂什么啊"这样的想法却很神奇地在细看完每条具体的内容后慢慢淡化了（当然绝对不是消失了，亚洲人的坚持，笑），至少并不是那种未经思考哗众取宠的噱头文章。正文写得非常详细，由于篇幅的关系无法展示全文，真是非常遗憾，有兴趣的同学请自行查阅相关资料。前日恰好跟朋友探讨到PS2神作《大神》为何叫好不叫座这一业界之谜，也许也能从这里找到一点苗头？四叶草工作室真是个杯具……



哆啦A梦名言集·三·完

●ええっ、びっくり箱なんかこわがってるの。あんなものをこわがるのは、きみぐらいのもんだよ。(e e、bi kku ri ha ko nan ka ko wa ga tte ru no。an na mo no wo ko wa ga ru no wa、ki mi gu ra i no mon da yo)

译文：诶诶，被惊吓箱子吓到了吗。会害怕那种东西的，看来也只有你了。

●あほらしいというか、いじらしというか……よしよし、お星さまはきっと闻いてくださるよ。(a ho ra si i to i u ka、i ji ra si i to i u ka...yo si yo si、o ho si sa ma wa ki tto ki i te ku da sa ru yo)

译文：该说是愚蠢好呢还是纯真好呢……好啦好啦，远方的星星一定会听到你的愿望的。

●いや、ぼくもかねがね不思议に思ってた。あんないい子がなんだってよりによってのび太くんなんかと。もう少しましな男がいっぱいいるのに……(i ya、bo ku mo ka ne ga ne fu si gi ni o mo tte ta。an na i i ko ga nan da tte yo ri ni yo tte no bi tai kun nan ka to。mo–su ko si ma si na o to ko ga i ppa i i ru no ni)

译文：我从以前一直就觉得不可思议了。那样好的孩子为什么偏偏就看上野比了呢。稍微像样点的男孩子明明还有很多的……（嗯，说的是静香。）

●ギャハハハハ。きみが女の子につけまわされるなんて...、天地がひっくり返ってもありっこない。(gya hahahaha。ki mi ga on na no ko ni tsu ke ma wa sa re ru nan te...ten qi ga hi kku ri ka e tte mo a ri kko nai)

译文：啊哈哈哈哈。你会被女孩子倒追……就算把天地翻个转儿也是没可能的。

●先生にほめられたって？アハハ、うそだ。(sen sei ni ho me ra re tatte? a ha ha、u so da)

译文：被老师表扬了？啊哈哈，你撒谎。

欢迎来到铁拳世界·二

这次的主角是由铁拳3初登场的韩国跆拳道小子花郎。游戏无国界，花郎在《铁拳6》新装上阵后还是在我心目中提高了不少好感度，便装比5代那个傻装束顺眼多了。

●あ～うぜぇな (a u ze–na)

译文：啊，吵死了啊。

●かかって来い (ka ka tte ko i)

译文：放马过来吧。

●终わりか？これだけ？(o wa ri ka? ko re da ke?)

译文：完啦？就这点儿本事？

●必杀技とかねぇのかよ (hi ssa tsu wa za to ka ne–no ka yo)

译文：就没有什么帅气的必杀技么。





游戏美图秀

栏目主持：洋葱

阿鲁：在大家的强烈要求下，我有幸争取到了一次机会来主持美图秀，感谢读者们的信任，感谢父母的栽培，感谢……

洋葱：再废话就不让你主持了！

阿鲁：咳……那就不说什么了，直接上图，本次的主题是2009年年度女性角色（详情请见上辑游戏大赏专题）。

洋葱：你还真是有爱，难道你每天晚上都在和某人约会？

阿鲁：……

乌冬：不行啊，完全辜负了读者的期待，请拿出“宅回首”配图的水准来。

阿鲁：我才不和你们认真呢，认真我就输了。

胧月：高岭爱花は俺の……娘！（将钢琴列入未来女儿育成计划的某人上）

阿鲁：月姐姐什么时候变女儿控了？

洋葱：万一生个男娃子咋办？

胧月：……

洋葱：话说回来，这游戏我还曾经打算去玩，可惜姑娘不合口……

乌冬：相信在不久的将来，这游戏会出女生版的。

阿鲁：洋葱的最爱——对世界充满绝望，爱说狠话的腹黑受正太。





洋葱：被、被萌到了…… 阿鲁：纳尼？！

乌冬：难怪有大来信质疑洋葱的性别。









洋葱：再次祝大家新年快乐，话说下一次该是年度男性角色了吧……

阿鲁：你、你在说什么我听不懂（扭头吹口哨）

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK



“唉，练级真累……”这句话估计不少玩家都说过。对于广大玩家来说，“升级”是个经常接触到的字眼，无论是传统的RPG，还是现在各种混合类型的游戏都少不了“升级”要素。毕竟游戏肯定是越靠后越难，玩家的能力也要做相应的提升，才能应付得来。这次我们来以“升级”为话题介绍几款经典游戏。

文 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题

升级



“升级”一般是指玩家角色等级的提高，在玩家获得一定量的经验值后，就会升级，这时角色一般能力会有提升，通常也会有些额外的好处，如获得技能点、学会新技能等。在最初的桌面RPG中，“升级”这一概念是为了体现角色的成长，也是给玩家的一种奖励手段，所以可能要玩很久很久才能升一级，一个10多级的人物已经是大英雄了。随着游戏的发展，角色的等级上涨速度也越来越快，从20级满级，到50级满级，再到99级满级，角色们的成长空间越来越大，让我们能更充分地培养自己的角色。

鬼武者战略版

类型：战棋
年份：2003年

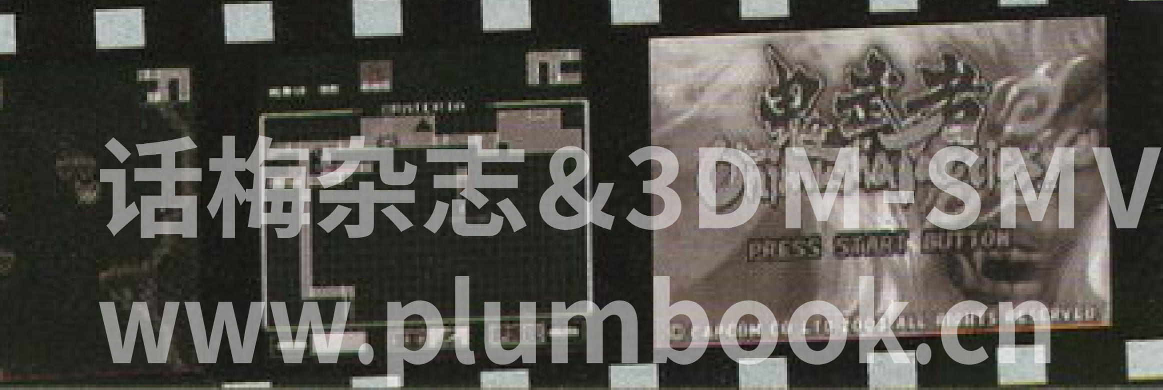
原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲游戏的画面是斜45度视角，和大家熟悉的《最终幻想 战略版》类似。

PS2上名噪一时的“《鬼武者》系列”相信不少玩家都听说过，其实鬼之一族和幻魔之间的战斗并非只有PS2上才能体验，GBA上也曾推出过《鬼武者战略版》。这是一款以原作的世界观为背景的战棋游戏，游戏里玩家率领主角王仁丸一行与织田信长的幻魔军团展开战斗。游戏的玩法就是传统的走格子战棋，不过每位角色都有着自己的等级，杀敌获得经验并升级是游戏里的重要环节，因为后期的敌人相当强力，如果没有等级的保证，是很难拼得过高等级敌人的。继承自原作的吸魂系统让玩家能随意强化自己的武器与防具，大量角色的加入让游戏也有了更多选择，像是杂贺孙市、出云阿国等有名的角色也会加入玩家的队伍一同作战。游戏的系统比较简单，难度也不算高，只要把角色等级练上去，最终迷宫“幻梦空间”也能轻松搞定。

SUPER METROID



圆桌骑士

类型：清版过关
年份：1991年

原机种：街机 | 模拟器：Cps1psp | 适用机种：PSP

在RPG类的游戏中，升级是个常见的系统，而在早期的ACT中则少有等级的设定，所以这款能够升级的《圆桌骑士》显得相当另类。游戏中玩家消灭敌人得到的分数不仅仅是在游戏最后的分数榜上炫耀之用，更是代表了玩家的经验值，得到一定的分数即可升级。升级之后不光角色的攻防会有提升（不过在游戏的高难度下提升并不明显），而且角色的造型也会发生改变，原本单薄的盔甲和简陋的武器也会变得越来越华丽，非常有噱头。游戏另一个特色系统是“撮招”，有一些特殊的动作需要玩家输入指令才能发动，例如想要防御，就要先按攻击键再立刻把方向拉后；想要重斩则要先按攻击键再立刻把方向推前，游戏对输入的要求并不是非常严格，不过想要熟练掌握这些招术也需要练习一番。

▲作为一款骑士游戏，马战当然是少不了的。



特鲁尼克大冒险3 ADVANCE

类型：角色扮演
年份：2004年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP

“《不可思忆的迷宫》系列”是一个历史悠久的系列，以千变万化的迷宫、超高的难度与战略性著称，除了自家的《西林》之外，这个系列还曾和很多其他游戏系列合作推出作品，如与《陆行鸟》、《樱战》、《口袋》等作品都有过合作，推出了很多作品。这款《特鲁尼克大冒险》则是将《迷宫》和《DQ》结合的产物，游戏以《DQ》中的武器商人特鲁尼克为主角，让这位胖胖的“奸商”展开迷宫冒险之旅。本作移植自PS2上的同名作品，虽然画面效果大幅缩水，不过在系统方面绝无缩水，而且还加入了一些新要素。和很多《迷宫》作品不同，本作中大部分时间主角的等级是会保留的，而不是像其他游戏一样出了迷宫等级就会归1，所以在通关之前玩家可能觉得难度不是太高，不过通关后的隐藏迷宫可就不那么简单了，绝对能让系列老玩家也吃不了兜着走，挑战之前一定要做好心理准备。

▲在世界地图上逛的时候会随机遇到迷宫，这种踩地雷遇到迷宫的创意还真独特。

超级银河战士

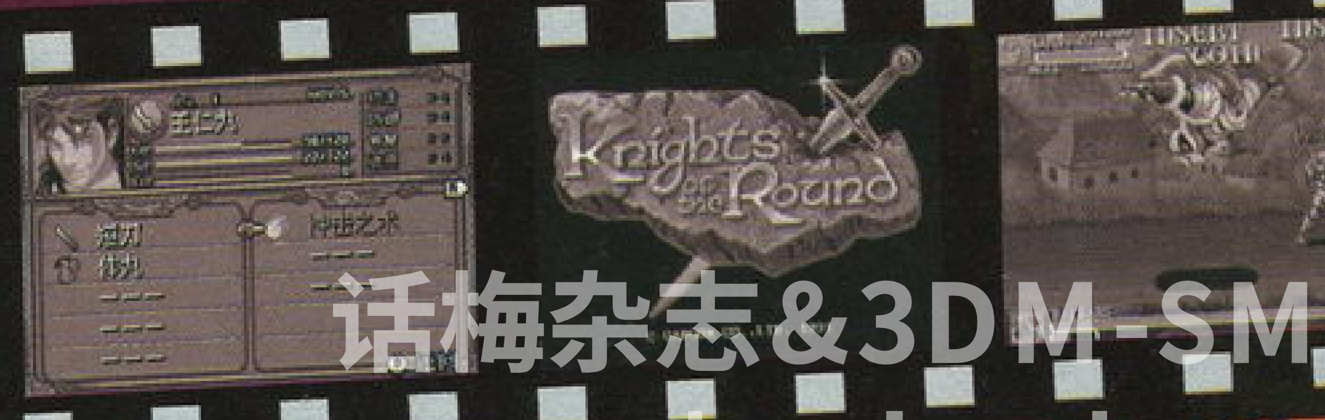
类型：动作
年份：1994年

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

虽然获得经验值升级是游戏中的常用手段，不过游戏中角色能力的提高并非只有升级一途，像是在《银河战士》里，玩家在游戏流程中可以获得各式各样的装备，有的能让玩家变球进入特定的地点，有的能给武器附加各种效果，有的则能让玩家破坏特殊的墙壁，虽然游戏里没有等级的概念，但是玩家玩起来仍然感觉自己的角色在不断成长。《银河战士》是一个相当有历史的系列游戏，有着自己鲜明的特色：收集、解谜、地图探索、大量的操作性要素以及设计巧妙的BOSS战。在SFC上的这款《超级银河战士》是系列最经典的作品之一，也被认为是SFC上最优秀的游戏之一，它继承并发扬了系列的特色，流畅的动作感以及各种必须发挥想像力才能破解的谜题都让人拍手称赞，推荐给每一位喜欢动作游戏、喜欢冒险的玩家。

▲变球能力是系列的特色之一，这也是主角能力的重大升级。







栏目主持：伊娃

农历新年即将来到，越来越多的实用软件陆续登陆App Store，没错，不知不觉中已经有“超过10万个应用程序，几乎能做任何事情”了！说到苹果的超酷全屏多点触摸的平板电脑，伊娃希望这不是传说，如果确有其事，那就麻烦你来得快速一点吧！

情报速递

下一代iPhone最令人期待的10项功能

近年来，每年的这个时候，有关下一代iPhone新功能及改进的猜想便成为人们最津津乐道的话题。以下便是经过统计后，全球iPhone用户最希望看到的10项新功能：①状态指示灯；②全新设计的外壳；③500万像素的摄像头；④前置摄像头；⑤LED闪光灯；⑥更高分辨率的OLED显示屏；⑦64GB的存储；⑧802.11n标准的高速Wi-Fi；⑨RFID射频无接触信息传递技术；⑩多点触摸外壳。其实我们不奢求这么多，只要苹果能最速满足我们10项中的任意3项足矣！



■国外用户期望的iPhone4.0假想图。

联通3G首战告捷，iPhone功不可没

从去年底至今，联通3G用户正在稳步提升，其中最大的功臣当属iPhone。据统计，截止今年元旦，联通版iPhone手机销量已突破30万部。而此时距离联通宣布iPhone销量过10万部才刚刚过去了20天而已。要知道前10万部的销售成绩用了40天才完成，而如今联通版iPhone手机的日平均销量已从2500部飙升到1万部，这不禁让人感叹，神机走到哪里就神到哪里！



▶联通说：“创新，改变世界。”我们看在眼里。

游戏 Game 刺客信条II 探索

Assassin's Creed II Discovery

■Gameloft■ACT■146.5MB■11.99美元

《刺客信条II》终于在App Store上架了，但可能由于BUG问题，又闪电般下架，幸好伊娃下手快（偷笑）。官方近日透漏，本作将在2月1日重新上架，而且价格由原本的11.99美元调整为9.99美元，大家耐心等待。作为育碧的旗舰招牌性作品，本作整体素质颇高，但碍于机能的限制，相比家用机本作不得不在画面方面大幅缩水，游戏本身也摇身转变为2D横版过关方式，但这并不代表本作就此失去了可玩性。事实上该系列所强调的“攀爬”、“潜入”、“暗杀”3大要素完全保留，主角的动作依旧华丽无比，跳跃、背刺等诸多动作的衔接非常流畅，而更令人称道的是，家用机版那优秀的音效以及全程意大利腔的英语语音也完全保留。



游戏 Game 辛普森一家

The Simpsons Arcade

■EA Mobile■ACT■50.9MB■4.99美元

10年前，你是否总喜欢去街机厅往《辛普森一家》游戏里投一币好好乐一乐？10年后，你却可以随时掏出iPhone将这款经典游戏的重制版闯个几关。EA为我们带回了当年最原始的感动，依旧恶搞、依旧爽快、依旧横版清关，甚至还有重新优化过的画面。游戏采用虚拟滑杆的操作方式，配合着攻击及跳跃按钮，辛普森可轻松使出一连串拳脚攻击、投技以及蓄力冲撞。游戏中虽然只可选择辛普森一人战斗，但其家人都是以被召唤的形式出现的，一旦出动便可完全无敌并在数秒内连续重创敌人。拳拳到肉的打击感依然极佳，而且原街机版的过关加命奖励的小游戏也依然保留，有趣且充满挑战。各种充满恶搞的细节以及主角那贱贱的表情总会让人忍俊不禁，跟我一起拿起iPhone去找寻那久违的感动吧！





软件 Software 全国电影放映时间

全国电影放映时间

■Beijing Mtime Network■1.1MB■免费

如果你是一名真正的影迷，那么你一定不要错过App Store中国区的《全国电影放映时间》这款软件。软件中包含了覆盖全国200多个大中城市的上千所影院的全部最新电影资讯，并支持按地区查询，只要接入网络，你就可以通过它寻找全国各大影院当前上映的人气影片。你还可以轻松查阅你所关注电影的文字介绍、网友评测、专业影片、观影指南，甚至是全中文字幕的高清预告片等。不仅如此，各地影院的开场时间、版本、放映厅号、票价等信息你都可以提前一手掌控，而且各地影院的详细联系方式、行车路线甚至是地图功能也一应俱全，所有数据都是随网络的接入而时时更新。如此专业且人性化的软件现今完全免费，影迷们赶快下载使用吧！



掌门人

主持 马修
插画 西瓜树

话说每年做春节前的这辑《掌机王SP》，马修的思绪都会穿越时空回到20年前东北某小城市，寒假的感觉实在是太美好了，在暖烘烘的屋子里睡到自然醒（其实是被父母的忙碌吵醒），然后懒洋洋地爬起来，懒洋洋地吃完早饭，等父母一上班，哈哈……现在这种生活完全没啦，且不说深圳的冬天和东北有多大的气温差别，每天挣扎着起床然后去上班也已然成为了一种习惯，而对于寒假，也只好通过大家的来信，在字里行间感受那种自由和快乐了。当然，谁又能保证他日之后，如今这种辛苦并快乐的编辑生活不会成为一种美好的回忆呢？嗯，不废话啦，开始我们的“掌门人”吧。

曾经有一个……

曾经，有一个很傻很傻的人，他有一台很好很好的游戏机（PSP），可是它没有珍惜，为了一个DEMO（战场的女武神2）升级到了6.10，如果上天给我再来一次的机会（已经给过一次了），我用神电软降，再为了某游戏升上去，我要说：“我从不后悔，我曾升过！”

泉州 MH饭

马修: 要说《大话西游》的影响还真是深远，这都多少年了？

乌冬: 反正能降，就不怕用神电再多降几次，是吧？



我是个“罪人”，期中考试前把NDS借给同学玩，结果我成绩不错，他悲剧了……

南京 姜魁文

乌冬: 这个……纯属意外吧。

羽纹: 上学那会儿，同学们总是来向我借掌机玩，他们是在自找悲剧么？（笑）

马修: 游戏没错，错在人缺乏自制力啊。

洋葱: 大家的期末考试都考得怎么样了呢？

只言片语 很期待《黄金太阳DS》的表现。（汕头 全全）

游戏强迫症？

请问一下各位小编，我好像有了游戏强迫症，玩游戏总是想要玩通关，即使输了也一遍又一遍地玩，请问有什么办法医治吗？...

上海 影

羽纹：这很正常啊，输了就放弃，这样才没意思呢。

马修：其实即使真得了游戏强迫症也没什么，在卡得郁闷至极的地方停下来，冷静冷静，问问这么自己跟自己较劲值不值得，大不了放弃就是。

《塞尔达传说 灵魂轨道》在看宣传视频时虽然是满屏马赛克，但实际游戏画面却非常清晰，基本上看不出马赛克。特别是第一场BOSS战的双屏战斗，画面好得没法说。

普宁 伽伽

LIKY：同感，《塞尔达传说 灵魂轨道》是款优秀的游戏！

洋葱：玩游戏的时候人的精力更集中，而且游戏中人物场景又都是动态，所以基本不会去注意马赛克等问题了。

老玩家

从GB到PSP，自己入手过的掌机数量大大超过了入手的家用机数，很享受掌机带给人独特的小乐趣。现在不能像以前那样疯狂玩了，心里的爱却一直存着。虽然掌机书刊的内容略显“低龄向”基本算是实际情况，作为老玩家的我还是很珍惜每一次遇到的心仪作品，也望众编莫忘了自己的同龄人，好好干，做有特色的掌机读物！

湖北 朱玉龙

雷伊：考虑到国内掌机的主流玩家大多都是学生，《掌机王SP》的风格的确是偏向于轻松活泼，比同类媒体更加贴近学生朋友们一些，不过不瞒你说，大部分编辑都早已踏上社会好多年不再年轻了，因此很明白跟自己一样一路走来的“高龄”玩家的内心感受，编辑们绝对不会抛弃这部分读者，这一点请各位放一百个心！

小P问题

现在PSP问题越来越多了。十字键的右方向已经相当不灵了，要按得很用力才有效果。R键经常处在长按状态，每次都要磕几下才好。电池也用不了多久就没电，待机放在那里一天就彻底没电。因为用久了，屏幕上也划了不少道道。难道我的老1000真的不行了吗？现在手头紧，没钱买新的啊……

广州 刘韬

奋先知：本人手头这台PSP－1000和你的差不多，先是滑杆失控，然后是耳机插口接触不良，最后〇键灵敏度又大大降低。另外电池也和你的一样，放两天就没电。几次想去修修，不过一想修还不如直接买台新的，最后还是作罢。

乌冬：平时注意保养自己的掌机还是很重要的。



马修：2009年我的PSP－1000也数次闹罢工，唉，有时真想换个机器将它扔抽屉里落灰去。

因为爱历史、爱游戏，所以爱上了Koei；因为爱上了Koei，所以一直死顶Koei。可是玩到《魔王再临》时，对Koei这种乱改历史的行为无语了。看到秦始皇乱入《联合突袭2》，我更无语了。Koei别梦游了，醒醒吧！

昆明 许一鑫

马修： 其实“《无双》系列”并非是一个非常还原史实的系列，之前的《三国无双》、《战国无双》里也有不少恶搞成分。《魔王再临》和《联合突袭》只是Koei把恶搞精神更发扬光大了。

乌冬： 如果许读者对历史感兴趣，可以玩玩Koei的《三国志》、《信长的野望》等历史系列。

盲先知： 不知许读者玩过《战国Basara》没有。看过《Basara》的剧情后，个人觉得《无双》还是相当尊重历史的……

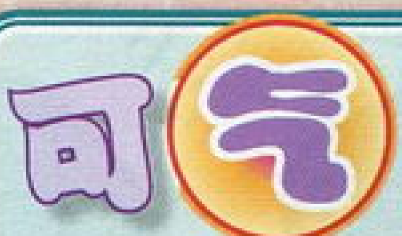
不知何时开始喜欢紫枫的文章，也不知何时要昧着良心写下这样的语句。紫枫的文学功底可以见得，可为什么马修却不让紫枫教书育人？斗胆向紫枫借文一用来表达我对《掌机王SP》拼了的雄心（包括中奖名单、掌门人）：执着是一种病，而我，早已病入膏肓。最后默念我的信仰，无为则无以为。而我无为而不为。

乌鲁木齐 黎翔

马修： 汗，美编紫枫并非教师紫枫，这个我很无辜的，面壁中……

羽纹： 不知道紫枫看见这第一句话会是什么反应。

洋葱： 估计会囧得不行……



我很喜欢我的NDSL，很爱护它，可是在一次下课的时候，被我们班一个很烦人的同学发现了，就说要借，借了他一天，第二天还要借，并且上课时还明目张胆地拿到桌子上来玩，最可气的是他吃完东西手也不擦，弄得我机器上都是油，我不是说要卖了，我的机器差不多废了，现在已经半残了，惨啊！

沈阳 楼梯君

伊娃： 你的同学好过分啊，以后还是别借他了。

乌冬： 好好擦一擦，以后借机器要谨慎。

马修： 不知道你同学的“借”有没有暴力威胁成分，有的话还是少往学校带吧。如果仅仅是普通的死缠烂打，不理就是。

价格不变，书变薄，长长的攻略电子化，增加为双光盘，多收录一些自制软件和游戏，最好以后书中夹三张调查表，一张寄出、一张收藏，一张观赏。

安徽 王宸

雷伊：你这个提议确实不错，不过把内容都放在盘里毕竟没有直接拿着书看着方便，特别是攻略类文章，对日文苦手的朋友可以说帮助非常大，躺在床上身边放本书随时查看肯定比坐在电脑前用鼠标拖文本要有感觉得多嘛。

阿鲁：一张寄出、一张收藏，一张观赏……您这个想法已经不亚于宅此方想收集一套运势签了。

马修：为啥大家都管我的此方女神叫宅此方呢……郁闷。

感谢山内一典大叔，满足了我们这些穷人想拥有天价车的虚荣心，谢谢！几个月前本人收到伊娃姐姐的明信片，在此我想回敬一张“我心中的伊娃姐姐”，希望你能喜欢。还有，我希望还能收到更多的明信片。

北京 房宽京



伊娃：当初寄明信片时没想到房同学也是个赛车游戏迷，还真是凑巧。看见这张画像，伊娃的心里可真是乐开了花呢，谢谢你！

雷伊：伊娃的头发确实是这个长度的，小房子，你的想象力不错哦！

马修：和伊娃本人还真有点像呢！

咖啡









掌机热潮

最近班里掀起了一股掌机热潮，GG、MM们都疯一般地买掌机，这下我可爽了，好多人都要我陪他们去买，但我也提出了条件：GG每人收50元参考费。MM嘛，每人给20元就行，另加合影一张，哈哈，太爽了！

合肥 星空的守望者

雷伊：真的假的？你收的费用可够高的，尤其是对于学生们。

马修：我学生时代怎么没碰到过这种好事？

奋先知：话说你们学校的掌机热潮是怎么掀起的？来信给其他身边缺乏玩友的读者朋友们分享一下吧。

1毛=10分

元旦将到，送各小编们1毛钱，别小瞧啊，1毛=10分。1分思念，1分依恋，1分想念，1分牵挂，1分关心，1分疼爱，1分温柔，1分体贴，1分关怀，还剩1分当零花钱。

珠海 WO

马修： 终于知道为什么很多公共场所活动的红包里放1毛钱的原因了。

乌冬： 我觉得WO读者一定很有女孩缘，嗯，一定的。

给小编拜个早年（话说这一辑怎么没有“回函表”呢），祝小编们在新的一年里不再熬夜，告别黑眼圈；工资加薪加薪再加薪（加了别忘了送台PSP给我，因为全靠我的祝福啊）；身体健康，万事如意，各位单身汉都能找到如意的GF。

贵州 于永川

马修： 由于有了TV GAME大赏的投票，所以126辑没有调查表。祝福收了，这里也祝所有读者朋友们新的一年里事事顺心，万事如意。

杀手机

最近无聊，于是入手了一台NDS，每天《应援团》不停，《七日死》不已。然而好日子不长，某天外出吃饭被老妈和女朋友发现，然后她们抢过去玩得不亦乐乎。再然后，新年购买一台iDSi和一台NDSi LL的重任就落在我的身上了。得，年终奖直接没一半了。看来NDS不仅是女性杀手，同时也是男性杀手，只不过男性出“血”更多而已。

苏州 程炽凡

LIKY： 能一家人一起玩游戏那可是上辈子修来的福分啊，你要珍惜才是。

阿鲁： 幸好她们看到的是NDS，要是看到PS3你就真悲剧了。

羽纹： iDSi+NDSi LL=年终奖金×1/2……不少啊。

马修： 绝对是杀手机器……怨念的NDSi LL，我继续忍！

你一言 我一语

我昵称的名字应该是“桃妖咩咩”，格子太小写不下，这是你们的错，我是无辜的！

娄底 桃妖

宙先知： 其实你可以把字写小点或者写格子外面嘛，写成两行也可以，没关系，小编不挑剔这个。

最近的小偷实在是越来越无耻了，上次偷了我的笔记本也就罢了（还好小N和小P还在），这次竟然偷了我的衣服……

临沂 SKY

马修： 听长辈讲，从前困难时饭店和澡堂子是有人偷衣服，但现在还真头一次听见，既然有贼连衣服都偷，那读者朋友们也都注意下吧。

本人喜欢游戏但不擅长，不过游戏的快乐在于就算不擅长，也应该坚持住继续下去，毕竟没有人什么都会，游戏如此，人生亦是如此！

乌鲁木齐 小波

马修： 擅长是建立在喜欢的基础上，当然喜欢不一定就要擅长，毕竟咱们玩的是个高兴，高兴就好。

时间不多，因为高三了，而且我还偷着出来寄，毕业后再寄给你们。

佛山 叶伟健

雷伊： 这里谨祝所有高三的朋友们都能在高考考出好成绩！

我有一个朋友，他背着父母偷偷买了一台3000，可恶的是我与他是同一时期买的，我的很快被发现，他的藏了一个学期，郁闷啊。

广州 乱月

羽纹： 也许是你朋友的藏匿水平高，也许是你父母的反藏匿水平高，总之以后要小心。

朋友的NDSL丢了，我的游戏热情也减少了一般，也许是单独打机太寂寞了吧，可恨的小偷！

石家庄 神之手

洋葱： 一个人玩寂寞的话，就先和你朋友一起玩NDSL吧，这样你不寂寞也可以减轻他丢机器后的失落。

一直挺好奇你们有多少时间可以玩自己想玩的游戏？

苏州 朱昊诚

马修： 套用张导的话，时间是可以挤出来的。

今天本来想把游戏通关，结果打到快通关的时候居然死机，可恶啊！

汕头 无双大人

LIKY： 身为游戏玩家，这些意外大都会经历，振奋精神重新挑战吧！

《口袋妖怪》让我认识了小智，更认识了马修和乌冬。

黑山 为你喝彩

乌冬： 有自知之明地说，我和马修的知名度远不如小智的，汗……

再不登我，我保证你们天天做好人！

地球 杰洛ZERO

马修： 不怕，我做好人很多年了！

通告

本辑“自由谈”收录作品《游戏的记忆》的作者请速用Email与我们联系，提供您的稿费发放方式及样书地址，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

每辑《掌机王SP》的出版发售都很准时，为什么不偷跑一下呢？（翎羽&云）

玩家画廊



茂名 周良

乌冬：高达30周年纪念头像，还好不是八字眼，不然就囧了。



哈尔滨 石之救助队

马修：马力修？很俊朗很健壮嘛。



西安 Ben

马修：虽然只有四条腿，但我还是联想到了《热带雨林》里那只超长的猫。



葫芦岛 小鱼

羽纹：小鱼妹妹的自画像很有《龙珠》的风格啊。



包头 老大

马修：福娃……又想起2008年的夏天啦。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第19、22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～114、119、123、127辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103、128辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》定价：28元。《口袋玩家》第10～19、26辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，《PSP专辑VOL.7》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元、《口袋妖怪 心金・灵银完全攻略本》定价25.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

欧致军　昵称：仲夏

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋》
地址：广西省柳州市地区民族高中1104班
邮编：545116　QQ：963009158
Email：mf234326549@vip.qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。



王俊钦　昵称：小豪

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《Persona》
地址：云南省昆明市盘龙区云南化工机械厂宿舍12栋2单元305
邮编：650225
想说的话：希望以后有更多的好游戏降临在掌机平台上。

李俊嘉　昵称：乱月

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《高达》
地址：广东省广州市越秀区先烈中路87号603号
邮编：510070　QQ：734854293
想说的话：想加我？那就来吧。

黄林威　昵称：奇迹の逆转

性别：男　年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《逆转》、《口袋》
地址：浙江省台州市玉环县欧洲花园16单元1001
邮编：317600　QQ：419853272
想说的话：热烈欢迎一切志同道合的朋友。

杜辰玥　昵称：束茶帕

性别：女　年龄：13
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋》、《星之卡比》
地址：山西省太原市迎泽区东岗路
邮编：030012
Email：pachirisu@qq.com
想说的话：《心金》好BT……

何祖敏　昵称：祖

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《最终幻想》
地址：广东省中山市西区龙平六中28号
邮编：528411　QQ：120280349
想说的话：广交机友，滥交机迷，溺交机神。

李昕涛　昵称：OPLS

性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：所有
地址：辽宁省葫芦岛市龙港区望海亭11-04三单元602
邮编：125005
想说的话：联机吧，我希望你住我家楼下！

胡啸晨　昵称：嗜睡Demon

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《梦幻之星》
地址：江苏省盐城市亭湖区东关西巷5号1幢404室
邮编：224001　QQ：122652241
Email：122652241@qq.com
想说的话：从年初拥有小P，她伴我走过了2009，迎来2010。

只言片语　很高兴在125辑的小编寄语看到最自然的紫枫。（杭州 靳嘉亨）

苌东　昵称：神之手

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：NDS、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、ACT
地址：河北省石家庄市新华区铁路32宿舍17栋五单元403
邮编：050051　　QQ：954712871
想说的话：我怎么那么喜欢玩游戏呢？

罗胜捷　昵称：杰洛ZERO

性别：男
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》、《洛克人》、《机战》
QQ：994874688
Emal：994874688@qq.com
想说的话：革命尚未成功，同志仍需努力，认真你就悲剧了。

杨栋　昵称：桃妖

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：GBA SP、iDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《DJMax》、《口袋》
地址：湖南省娄底市娄星区加州阳光小区15栋172号
邮编：417000　　QQ：82964638
想说的话：呱呱！

陈博　昵称：绝对小孩

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《伊苏》
地址：北京市崇文区永外郭庄北里七号楼4单元303
邮编：100075　　QQ：898263281
想说的话：《MHP3》何时出，我的心都碎了，我的心在等待……

王松波　昵称：小波

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：新疆省乌鲁木齐市延安路1230号新疆大学南校区经济与管理学院经济07-1班
邮编：830047　　QQ：328739577
想说的话：上帝什么时候才能照顾一下我幼小而脆弱的心灵呢？

朱鑫嘉

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：江苏省南通市崇川区观音山镇八一花园1幢408室
邮编：226014　　QQ：791549928
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

李明峰　昵称：斯基李

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：很多
地址：浙江省杭州市西湖区文二西路紫桂花园22-1-201
邮编：310012
想说的话：我想要马修和洋葱的明信片。

蒋再贺　昵称：独孤败天

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《牧场》
地址：辽宁省大连市旅顺口第二高级中学二年五班
邮编：116041　　QQ：576610013
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

曹源　昵称：SKY

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、ACT
地址：山东省临沂市兰山区新新小区10排1号
邮编：276000　　QQ：1061466840
想说的话：和我有共同爱好的朋友们记得要找我喔。

杨洪　昵称：洪仔

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《王国之心》、SLG
地址：广东省广州市海珠区逸景翠园豪园居C座13楼三号房
邮编：501300
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

余晓阳　昵称：预感失落

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：很多
地址：重庆市渝中区解放西路重庆日报社东楼14-3
邮编：400012　　QQ：303458131
想说的话：《猎天使魔女》比《鬼泣》更好玩。

只言片语　玩《口袋》，这个要我培育这个，那个要我捕捉那个，我的一周目又不知道几时才能完成了。（[illegible]）



Hello everybody，FAQ电台时间到！春节将至，收到软饼干和宇轩的嘱托，借助FAQ电台向各位读者拜个早年，希望大家在新的一年中学习好、工作好、身体好、家人好，当然不要忘记多多支持我们《掌机王SP》哦。好了，下面让我们进入正题，来看看这次读者们都问了哪些与游戏相关的问题吧！OK，FAQ，Let's Begin！

栏目主持：羽纹&乌冬&米格

最近遇到不少读者向我们询问有关PSP金手指使用方面的问题，总说自己搜索不到金手指。我们也多次介绍过PSP金手指插件的使用方法，不过现在网络上有不少热心读者都是在第一时间将制作好的金手指文件上传到网络上方便大家直接下载使用，无需进行搜索，使用更加方便。这里米格尤其向大家推荐一款名为Cheat Up的网络金手指更新软件，它能通过Wi-Fi热点上网自动下载金手指数据库，并根据你所使用的金手指插件自动将金手指数据转换成插件支持的格式，并安装到插件默认目录下，只需两步操作就能在游戏中直接调用下载到的金手指代码了，非常方便。如果你不擅长搜索数据、不明白金手指修改内存的种种原理，这款软件绝对值得一试。不过要说缺点嘛，由于它是欧美玩家制作的，因此对应的美版、欧版金手指基本上齐备，不过代码库中对于港版、日版等亚洲版本游戏ISO支持不是很好。

PSP CheatUp v0.41　1/7 20:57

Install Cheats
Download Cheats
Other

武汉玩家**赵雪枫**向我们询问说自己有一张存储卡，死活都读不出来，先前还好，突然就不行了，是怎么回事呢？常见问题了，先拔出来用棉签擦擦存储卡的金手指（与主机连接的那些金属片），还是不行那就只能默哀了，没有存储时拔插、存储卡弹出等意外，那就是存储卡的寿命到了。如果擦拭金手指后还能勉强读出来，那就赶紧备份存档吧。大家以后也都记得养成经常备份存档的习惯，因为存储卡一旦寿终正寝，那可是没有一点预兆的。

FAQ电台

你是否成为幸运儿？是否将来到深圳与广大UCG小编见面？关注本辑《掌机王SP》，答案就在这里揭晓！

《深爱》进入美梦模式后，爱花穿着婚纱（流口水中……），出现了一个话筒，为什么说话不管用？小编支一招吧，一定要支呀！（阿鲁救救我）

辽宁　吴天豪

只言片语　从高中开始买《掌机王SP》，现在工作了，你是我生活中不可缺少的部分。（上海　郑晨辰）

你说的应该是游戏里的“深爱”模式吧，在这个模式里确实是可以和你的爱花酱对话的，不过首先你得会说日文才行。可对话的部分内容和游戏的大致介绍收录在《掌机王SP》第119辑，用书中收录的词语完成日常的交流应该绰绰有余了，当然前提还是你要懂日文才行，不但要会说，而且还要能听懂对方说的是什么意思，所以想和你的爱花进行交流就先自学日语吧。除此之外我实在想不到其他可以帮助你的方法了。



请问一下，《莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士》里我接受了任务“キャラバンを守れ”，请问需要打倒的那9只したっぱ在哪儿？另外何かのたまご哪儿有？

江苏 王宇



讨伐目标会出现在リュッケンの森，它们一般会在冬季出没。“何かのたまご”可以在リュッケンの森等地的サラマンダー身上获得，它们全季节都会出现。

《阿凡达》中第5关的BOSS战机如何打？

郑州 小阳

本关是飞行关卡，首先使用弓箭攻击敌机，消耗其一部分HP后它便会绕到主角身后并使用极强扫射，此时我方只能进行躲避而无法攻击，待敌机停止扫射时一定要及时完成QTE。另外敌机还会发射导弹攻击，要多注意准星的位置以提前躲避。当敌机的HP槽变为红色时即可发动终结QTE。



在《心金·灵银》里，怎么样才能和道馆馆主交换精灵呀？

EMAIL 最爱玛奈奈

这里要注意的一点是并非所有的馆主都能交换精灵，而且部分交换也有时间的限制，具体为在任意时间前往浅葱市的道馆可以用任意一只精灵与蜜柑交换No.208号大钢蛇；在每周一、四、六的17点～20点，在地鼠洞穴中可以用No.438号哭啼树与小刚交换No.205号核果怪；在得到马志士的电话后可以在山吹市的城际列车站里使用No.25号皮卡丘与他交换国外的皮卡丘。另外在得到芳缘三主角后，在西尔夫大厦可以使用No.205号核果怪与大悟交换No.374号铁哑铃。

《王国之心 梦中诞生》迪士尼世界里那个类似弹珠台的场景中间的宝箱怎么拿啊？就是那个在弹珠台中间被封起来的宝箱。

河南 张晓宁

只要把弹珠台上那几个圆形的开关都撞到就可以了，每撞到一个中间对应的灯就会亮起来，全部撞开挡板就会掀起来，这样就可以进入开宝箱了。顺带一提，该场景右侧高处的平台上也有宝箱，也要借助弹珠台才能上去，很容易忽略掉。



在《女王之刃 螺旋混沌》里我总是捉不到敌人，有什么技巧吗？

成都 懒虫



首先，可以捉的敌人在地图上会有特殊的标记，就是在人物头上有一些跃动的线条。其次，捉人的条件是用男主角将其所有部位的护甲击破。要注意的是，这里的破甲过程并不需要男主角全程参与，玩家只要让其他角色将要捕捉的敌人护甲打得差不多要爆，然后男主角补上最后一下即可。另外，我方两名有“回复Lv.X”的角色都可以为敌人回复HP，在磨破甲的过程中给敌人加血是很实用的手段。

小编寄语

雷伊



■曾经有个免费白送我正版《深爱》的机会我没有抓住，可直到现在我也一点都不后悔。因为，不是我的东西我就不该拥有。为什么会有白送游戏这么好的事？好吧，其实是最近在买游戏的时候店员由于疏忽多放了一个正版游戏在我买的东西里，出门兜了一圈后才发现包里莫名其妙多了个游戏，当然之后我就立刻把游戏给还了回去。

■与春节即将同时到来的是一段不短的假期，忙碌了这么久真想好好休息一下，找几个朋友聚一聚，然后再以全新的姿态面对新的一年。各位读者，新的一年一起加油吧！

马修

◆先向几个离开的同事道声一路顺风，再向所有读者朋友们拜个早年！

◆《魔王再临增值版》终于也完成差不多了，自我庆祝下。话说玩完这个再玩《战国无双3》，会觉得敌人防得好严实，汗……

◆今天春节没有意外应该是玩《战国无双3》、《口袋妖怪 心金》和《俄罗斯方块DS》，对了，还有《空之探险队》和《机车风暴 极地先锋》！

◆在Wii Ware上下载个《乱战！口袋妖怪大乱斗》的试玩版，超级好玩，比预想的要好得多。

◆抽空也把《阿凡达》看了，感想如下：画面非常棒，剧情比画面更棒，影片反应出的人性关怀和启示比剧情还要棒，不愧是卡梅隆的大手笔！

紫枫

◆愚

为庆贺家乡挚友喜得贵子，某自出生以来首次踏入了“婴儿用品店”这个神奇之地，将0至3岁的婴儿用品大肆采购了一番。回家之后母亲望着那玲琅庞杂的婴儿用品捧腹大笑，谓其重量不重质，所购皆是那些店员导购所推荐的华而不实之物，且不便寄运。无奈只得交出采购权于母亲，重新购买部分婴儿用品于之寄出。看来，某的人生之路上要学习的东西还是有很多很多的……

◆怕

男人不怕伤心，他怕心死；女人不怕失望，让她惶恐的是绝望。不怕不爱，就怕从来没有爱过。怕谎言，更怕诺言……世人怕什么？应该是被自己忽悠一世，我想。

◆祝

各位认识的，不认识的，鄙人在此提前预祝大家新年快乐了，祝HAPPY！

胧月

★祝贺花たん所属的Crest社团首张CD《Visions》发售……本来是挺喜庆的事情，然而这位威压姬却在nicovideo的个人歌曲夹里发表了类似引退申明的文字，希望是我想得太多或当事人正处于情绪波动期。回来吧，娇蛮公主是不需要那么一言九鼎的——一个异国“花粉”敬具。

★很快就该到第四次声优大赏的评选活动了，无责任猜测一下结果。主演男性声优：中村悠一；主演女性声优：小清水亚美or井上麻里奈；配角男性声优：柿原彻也；配角女性声优：堀江由衣；新人奖：丰崎爱生、伊藤かな惠；歌唱奖：水树奈奈。



米格

★不知道是现在关注新闻比较多了，还是全球化新闻更便捷的缘故，总觉得最近两年地球真的越来越危险了，地震、火山、海啸，各种灾难不断，不过更让人揪心的还是那些灾区的民众。

■随着CES的召开，各大厂商都拿出了自己的3D电视样机，PS3更是信誓旦旦要将3D画面技术应用于每一款PS3游戏和普通电视上，看来2010年将会是3D大规模入侵地球家庭的一年！

◆春节将至，预祝各位有个快乐、轻松、团圆的好假期，米格在这里给诸位拜年啦！

阿鲁

●12月中旬定的《幸运星 网络偶像大师》限定版在经历了接近一个月的旅途奔波后，终于到了我的手上……这也是我到编辑部之后购买的第二件与《幸运星》有关的东西，我很欣慰。

●限定版送的东西相当不错，其中包括主题T恤一件、主题毛巾一条、头带一根、荧光棒两根、充气助威棒两根以及泉此方小模型一个，卖家还很厚道地帮我领了一张宣传海报，不过比较遗憾的是，那件T恤对于在下来说太小了，乌冬穿上应该刚刚合适，看来我要向乌冬同学请教一下保持身材的秘诀了。

羽纹

★由于春节时期的机票价格基本不会打折，尽管大多数同事都早早地买好了票，而我却还是慢悠悠地磨蹭着，反正都是全票嘛，咱不着急！

★这次回去还是想坐火车，不过火车票有多难买相信不用我多说。由于实行了10天预售的制度，我打算在可订票之日一大清早就守在售票点处等它开门，要这个时候进去给我的答复还是没票的话，那真是○△%#了……

★欲看《阿凡达》，孰料电话订票打了快一小时都是线路忙碌，好容易打通了吧，电话那头却传来"不好意思，我们系统出了故障，请你等会再打过来"的话语，算了，洗洗睡吧。

盲先知

○某天看到一部国产动画《太空历险记》，其中大量向日系机器人动画"致敬"的桥段就不提了，单说一下动画里的人物。身体比例不对也就算了，说话口型完全对不上、动作像Flash，尤其是人物走路的时候感觉就是滑着走，实在是看不过去。不过动画里的机体效果还算是不错，也算是有亮点的吧。

○最近找到一张高中时候超级喜欢的专辑——Anthrax乐队的《Stomp 442》，尤其是其中一首《Tester》觉得特有激情。可是现在一听感觉也不过如此……想想当时的眼界实在太窄了，好不容易搞到两盘打口带真的跟捡了宝贝一样，虽然可能就是国外不起眼的二流乐队，但是仍然能翻来覆去地听。现在虽然资源丰富，能像当时那样仔细欣赏的又有多少呢？

乌冬

◆冬天吃火锅真是最高的享受，不过好归好，比较讨厌的就是我每次吃完都会上火，无一例外，前几次是长痘和口腔溃疡，最近这次则轮到喉咙疼，都一个星期了还没好，杯具……

◆往年买不到火车票还有买黄牛票这条路可走，今年实行实名制后连惟一的后路都没了，看着人头爆满的售票窗口，还有打不进的订票电话，得，今年还是继续坐汽车回家好了，惟一希望不要连汽车票都买不到就好。

◆就快过年了，最后在这里给大家拜年了，祝大家新年快乐！

LIKY

◆自己PSP-1000的电池时间越来越短，前段时间用了网上一个整手机电池的偏方，把我那电池用纸包着，然后扔到冰柜里冻了两天，结果不仅没好转，情况更严重了，现在到半小时都支持不到，而且没电了直接关机而不是待机，已经让好几次玩得正爽的我欲哭无泪了，所以现在只敢插着电玩。不过想想也差不多了，已经四五年了，也该到寿命了。

◆朋友推荐了一家湘菜馆，吃了一次果然味道不错，也够辣，后来连续去了两次，口腔溃疡了，再好吃也要适度啊。

◆下一辑要年后与大家见面了，提前祝大家春节快乐，过一个快乐的春节。

伊娃

■上辑寄语后不少人都以为我的高中是在深圳读的，其实不然，班主任是在把我这届带毕业后才来深圳教书的，碰巧的是我也在若干年后来深圳工作了。现在回想起来不禁感慨，当你是学生时无论你的老师有多严厉甚至一度让你记恨在心，多年后再相遇时你会发现，其实老师是拿你当自己的孩子一样去爱的。

■124辑单手玩《山脊》的视频放出后，坛友跟帖说有本事单手挑战《GT》，于是飙同学挑战了，视频也在127辑收录了，但是又有人说，"有空研究如何用脚趾开GT飘移么？"、"开手动档试试？"……哈哈，飙同学，你还能接招么？



嘟嘟

天下无不散之筵席，很遗憾因为一些个人原因要在年前的这辑跟大家告别了。到现在我还清晰地记得自己拖着一个笨重的行李箱来到编辑部的情景，转眼间就两年了，时间过得真快。离别时总是各种心情交织在一起，却往往无法言语，只能在这里祝大家，同时也祝我自己在新的一年中平安、顺利、好运，愿2010对所有人来说都是一个吉祥数字。



◆《永生之酒》原班人马推出的新番《无头骑士异闻录》真好看，剧情人设声优都很合胃口，强力推荐给各位。

◆还没通关的《FF》，留着一堆隐藏要素没打的《宵星传说》，即将在PS3上推出的《星海4》……貌似过年南京还要进《苍翼默示录》新作，这个过年要做的事太多了……

◆《绝对迷宫》的发售日终于定下来了，非常期待花梨的这款新作。

◆做完这一辑《掌机王SP》后洋葱就要和各位读者告别了，也许大家会觉得很突然，洋葱自己也是经过了一番考虑纠结，最终做出的选择。和大家分别实在是很不舍，不过即使离开了编辑部，我也会继续作为一名玩家、一名读者，和大家一起支持《掌机王SP》。祝愿各位读者能够开开心心地度过每一天，也祝编辑部的大家工作一帆风顺。

坛友levelup.cn互动专栏

因为要主持这个栏目，所以伊娃几乎每天都要在LU论坛逛来逛去，也因此“结识”了不少坛友。LU论坛真可谓人才辈出，逛多了逛久了，伊娃对游戏的愧疚感与日俱增，就说下面推荐贴的这位kcui4914同学，看了他的游戏记录，伊娃只能蒙面汗颜，虽然金杯数略多于他的，但目前我的记录才200多天，而拥有车辆数还远不及他的1/4。

栏目主持：伊娃

私人GT收藏

楼主：kcui4914

http://bbs.levelup.cn/showtopic-916972.aspx

本帖为大家展出的是我玩的《GT赛车PSP》到目前为止的记录，因为之前的几个月，游戏时一直忙着攒钱想把所有车子的所有颜色都买齐，所以还没有突破全金杯，不过目前已有55个金杯，剩下的47个应该很快就会打出来。游戏中所有的赛道等级都已经升到满级了，目前天数是525天。每天去上班的时候我都会让我的两部PSP联机跑99圈，一直到我回家。最高记录是两部小P 24小时不关机连续运作4天4夜，后来关机3个小时后又再次打开接着联。我的目标是把系统打爆，满金、满车、满天数、满公里。



目前记录：入手车辆4479辆，总路程116569.0公里。

澳洲版、澳洲限量版、欧版以及无包装的官方非卖品测试版都已入手，而日版、美版和中文版也在网上订购了。





伊娃：这位同学的执着果然不同凡响，连小P的时间和日期都不愿意花时间设定。等你把系统打爆了记得让大家欣赏欣赏哦！

(完整内容请参看论坛原帖)



热帖推荐

再次咆哮，我终于独自杀死了崩龙
http://bbs.levelup.cn/showtopic-909671.aspx
没有联机单枪匹马刺死崩龙。

PSP滑杆的验尸报告
http://bbs.levelup.cn/showtopic-896152.aspx
修理教程+血的教训。

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



上辑热点话题回馈之——掌机市场的挑战者

在2009年9月，苹果在Rock & Roll发布会上展示了一个数据，那就是iPod+iPhone在占有量上和NDS、PSP对比上的绝对优势，这是苹果官方这次专门与NDS、PSP进行数据对比，其目的非常明显。本辑，我们继续讨论这个一直徘徊在便携游戏市场边缘、但已却将规模经营得非常大的挑战者吧。

苹果和PSP用户的重合度相对较大，多是针对崇尚时尚的年轻人为主。

天之声

感觉上，iPhone支持的软件很多，人气貌似也很高，但更方便刚对游戏入门或者是对喜欢在手机上玩游戏的人，相比起现在对游戏要求越来越高的玩家，苹果的路还很远呢。

无我の境地

iPhone在11区基本上就是花月租费送机器，一个月2000～4000日元的月租，8G iPhone就可以带回家了，这个租金花两年交完。

赤惢

好贵啊，2年啊，其实功能强不强不重要，有好的游戏才最重要。

FullMoon555

iPhone对于追求时尚喜欢炫耀的人很合适，而那些真正的游戏玩家不大会用iPhone玩游戏。

北泽小夏

他的第三方支持者呢？

源静香

苹果做游戏的经验完全不能和索尼、老任他们比吧？

义yi

以后考虑买什么机子啊！愁啊！

口袋高手2

硬件占有量不能完全说明问题的，如果要以游戏市场为目标的话，软件发布的数量多、质量好才能体现其占优势。

guoyc12345

游戏才是关键！

JIDE

其实我觉得手机还是像手机比较，好要玩游戏还是用掌机会好，毕竟掌上游戏还是用掌机手感好。

kingston

掌机游戏市场还是索尼和任天堂占主要地位。

flydick1

个人感觉苹果iPod和iPhone上的游戏玩的还是创意和休闲，而这样的游戏不仅不会对其他掌机平台构成威胁相反还会给它们带来游戏发展的新思维、引导游戏发展的新方向。苹果在拿iPhone试水为下一步推出新机种进军掌机界开道也不无可能，那么索尼和任天堂就要小心这个强有力的挑战者了。

Crystal

拿手机玩游戏和拿掌机玩游戏本质上还是有区别的，毕竟要做到软件丰富数量足还是有相当难度的。

rjc0110

核心玩家基本不会选择的了，但轻玩家的潜力巨大。

牙鸟

iPhone上没有口袋……

BEP

iPhone没有实体方向键、摇杆、按键等，玩起来没手感。还是玩掌机好。

♁小恶魔♁

咱只觉得iPhone的游戏很有创意，可是虚拟摇杆之类的游戏我是比较讨厌，还不如NDS、PSP来得踏实呢。而且国内iPhone价格贵得离谱。

450732220

姜还是老的辣，老任在游戏业上毕竟已经深入人心。

青纱云扇

iPhone、NDS、PSP我都有，我只想说，iPhone的游戏都是快餐（包括《刺客信条》、《极品飞车13》等）。

楝打饼

我还是喜欢NDS，买iPhone是为了一举两得吧？（攒钱准备买NDSi。）

月光の轴

游戏数量？没游戏？也不看看有多少游戏厂商为iPhone制作了游戏……

dyching

其实如果iPhone不是那么贵的话我就可以入手了，那我就拥有三部掌机吧。

维尔里奥



固件升级反盗版策略

据日本经济新闻报道，任天堂今后将通过网络对NDSi的固件进行定期升级，用于加强对于烧录卡的对策。而任天堂及其他公司的主要作品也将采用防止拷贝的特殊程序，进一步防止游戏被破解。在固件升级方面，索尼走得更早，如今PSP、PS3、Wii、NDSi（包括LL）都利用固件升级来反盗版。本辑，我们就围绕固件升级反盗版以及烧录来展开讨论。

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2010年1月28日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。



打机往事

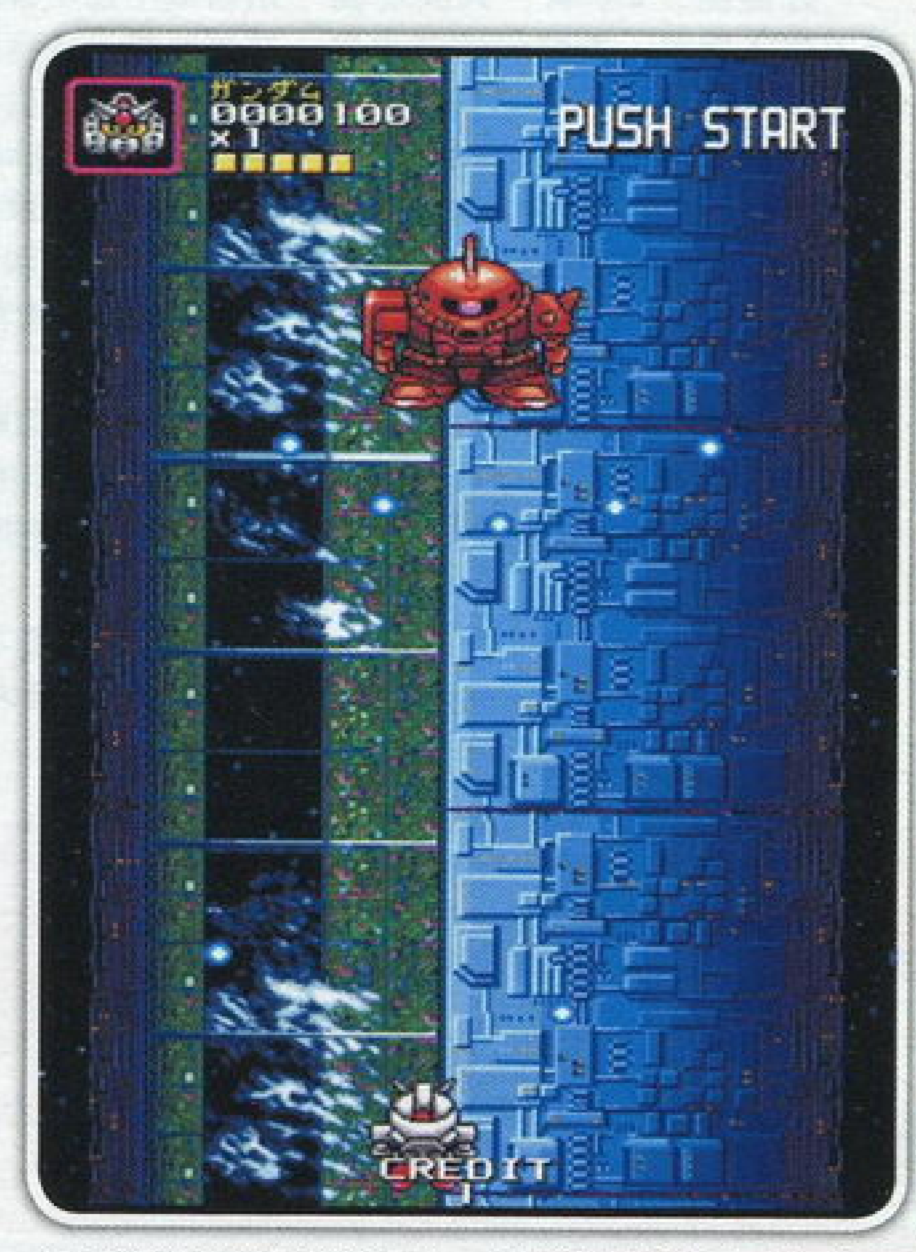
上次还想说《MH3》出了，小编博客一段时间内就不用愁没东西写了，但想不到的是自己对《MH3》的热情消减得那么快，当自己想做的装备完成后动力也随之消退，连充进去的点数还没用完就草草封盘。无奈这次博客只好另找题材，正好前几天看了一篇关于怀旧街机游戏的专题，勾起了一些年少时的游戏回忆，因此这次就来谈谈自己的打机往事。

虽然小学的时候家里就买了FC，到初中自己攒下零花钱买了GB，但其实在高中前有一半以上的游戏时间都是在街机厅和包机房度过的，而且第一次接触游戏也是在街机厅里。还记得小学第一次被朋友带到街机厅的时候真的被惊呆了，一间不到20平米的小屋子内摆满了一台台带有荧光屏的机器，荧光屏里有人、飞机和坦克在窜来窜去，而坐在机器前的人则对着机器猛拍，实在太不可思议了。不过那时候的自己还没游戏的概念，只是单纯地觉得这东西很有趣而已，自从那次后，游戏就成了我生活中不可缺少的一部分。

如果没记错的话，我小学时候街机厅的游戏币是3毛钱一个，以那时的物价，3毛钱对一个小学生来讲是一个不小的数目，因此每次去街机厅，都是看的时候比打的多。偶尔有游戏币的时候，也要考虑怎样才能玩得久一点，一般是和朋友一起双打，朋友不在的话就傍着那些实力很强的大人，极少会一个人打，还有玩的游戏也得有讲究，以可以双打的ACT和STG为主，像是《名将》、《海底大战争》等，还有一些叫不出名字的飞行射击游戏，而像《街霸》这种下币很快的游戏则是绝对不敢碰的。

上了初中后，因为父亲工作调动的关系，全家从原来的小镇搬到了市里，这也使我有机会见识到了街机厅的“升级版本”——包机房。那时候《KOF》正盛行，基本每间街机厅都可以看到《KOF》的身影，每到放学学校周围的街机厅就会被学生塞得水泄不通，异常火爆。不过由于我技术不行，属于经常被人当成沙包那种，游戏币没一会就用完了，所以没有竞争力的包机房就成了我和几个喜欢《KOF》的死党的新去处。也正是从那时候起，我才知道了原来除了FC以外，还有次世代的家用机的存在（MD和SFC时代对于我来说是空白期）；学会了玩ACT和STG以外的游戏；开始买游戏杂志拓展自己的游戏知识。包机房时代可以说是我游戏生涯里另一个重要的转折点。

所谓“上得山多终遇虎”，上街机厅和包机房也不只有开心的经历，像是被小混混拦着要钱、被父母逮回家等都没少碰到过，那时候的游戏经历可以说是痛并快乐着，虽然不堪回首，但还是成为了一段珍贵的记忆。



▲小时候去街机厅经常玩的一款飞行射击游戏，那时还不知道这就是大名鼎鼎的高达。

栏目主持：马修

掌机王 自由谈

游戏玩得久了，自然就会有一些关于游戏的记忆，本辑收录的，是关于《口袋妖怪 金·银》的，三个喜爱《口袋妖怪》的好朋友，性格各异，然而当一切成为回忆后，又真的忘得了这些因为共同的喜好而凑到一起的朋友吗？“玩家点评”则收录了两款2009年的游戏的点评，整理完才注意到，竟然都是Konami的，也不得不感叹下，从游戏机在国内刚普及时的“老四强”到现在，这么多年了，Konami的群众基础还是这么好！

游戏的记忆

记忆是不可靠的，它配合着人的感情，往往把一些平淡的旧事变得很伤感——我是这样感觉的。

这段记忆又在心中不住的回荡……

霎时间，晨光流进了校园的每个角落，我在林荫小道上朝着教室快速走去，树上的鸟叫得我有些烦躁，所以速度又不住地加快许多，虽然有些失态，但早上五点五十分的校园是连梦游人都回笼了的，根本不可能有人看见，除非……

我推开教室的门，刚才的运动使我不住地吐着粗气，但在看到凯的下一秒我不禁露出了惊讶与失望交错的表情——想不到真的有比我起得要早的人！

凯的视线因为我暂时地离开了手中的GB游戏机，眼神触及我时我可以看见他眼中一亮，但他脸上却勉强地挤出一副极不满意的表情：“你迟到了！”我也立马摆出了一副无辜的脸看了看表：“比起约定的时间好像还要早十分钟吧？”凯耸了耸肩：“抱歉，是我记错，我一般都是和人约定在五点钟的。”

为了很快进入正题，凯也没有在意我的无奈，继续道：“怎么样，《口袋妖怪 金》玩了没有？”“我现在后悔上个星期五没有向你借《银》版了。”

“喂，良！”我呼喊坐在教室角落的良，开始我就没有打招呼是因为他是一个少语的人，“虽然《银》版我已通过了，但你能尽早通关了借给我吗？”“不行……”他头都没抬一下，继续全神贯注地玩着手里的GB，“我还在修行中（就是没有通关的意思）。”

我无奈地笑笑，走到凯的旁边，顺便从书包里拿出自己的爱机：“看来我的五个小时通关记录是没人破得了！”我这其实是在自讽，因为从前我学到了道具复制秘技时，我就开始用道具把宠物喂满级并为了省时间绕过路上的训练员，就这么自鸣得意时，我却被良的那种自食其力、慢慢品味的精神所感染，他让我在游戏中领悟到了原来领悟不到的东西。

凯打断了一直在傻笑的我：“你有没有照我说的开头选择的是菊草叶？”然后从口袋拉出了连机线。



本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。



“当然！”我回过神，我挺挺胸得意地说道，“而且我还让它进到成了巨龙花了！”“笨蛋啊！”等待赞赏的我差点被凯的口水弹到地上，“你给它进化干嘛？我是要收集图鉴啊！”我不得不又挤出无辜的表情问：“那、那现在怎么……”凯想了想接着奸笑：“巨龙花传给我，然后从头再玩，作为给我的心灵补偿，你必须重玩两遍把，然后菊草叶和小巨鳄传给我……”

“啊？”我想哭，当时我在想难道我的辛苦就这样化为浮云了么……

“用我的卡重新玩吧。”我不知道良什么时走过来的，就在我和凯在吃惊时，还是凯先反应过来：“要抓这两只怪是必须从头来的！”虽然凯知道良当然理解，但还是忍不住提醒。因为良现在手中的卡带不仅是带有通关记录的卡带，而且还是所有精灵都已收集的完美记录！

“随便。”良只是若无其事地摊摊手，很认真的看着我，“反正我的冒险已结束了，但你的冒险才刚刚开始。”我感觉到凯的表情为之一振，我没敢接过卡带，而是想起了几天前的放学后……

当时因为值日的关系，在最后只剩下零星的几个人时我才准备回去，我在自己位置上收拾东西时，无意中看见凯正在自己位置上玩着GB。

我兴奋地跑过去看了看，然后很开心地说：“原来你也玩《口袋妖怪》啊。”可是凯却像是被风吹过一样头也不抬一下，我很无奈的又看了看屏幕惊奇道：“怎么这里我没有来过……”凯终于忍不住我的打扰，转过头用鄙夷的目光看了看我，不耐烦道：“这是漩涡岛而已！”我疑惑的重复了一遍：“漩涡岛？”听到我的白痴般的回应，凯更鄙夷的说道：“这可是捉神兽的地方啊，别跟我说你没来过！”“神兽！”虽然我真的没来过，但当听到有神兽捉，我还是忍着羞愧追问：“这个地方在哪里？能不能教教我？”“自己解决！”凯还是把头转了回去。我几乎绝望了，就在我拉了拉书包准备回去时，一直躲在角落无语的看着书的良说话了：“漩涡岛……好像就在格斗系道馆附近吧，不会太远。”他说话时头还是贴在书上的。

凯比我更快地露出惊讶的表情，接着很不爽地挑衅道：“这位同学，我看你也就只是记得这里吧，你不像很会玩的人。”

我只能傻傻地看着，见良把书慢慢放下，若有所思的看了看天花板：“也许吧，就只是收集完了图鉴的250只左右精灵……”凯几乎把眼睛睁开到了最大，而我的兴奋战胜了惊讶大呼道：“真的吗？”良点了点头。我的心都快要跳出来了：“能给我看看么？”

良略作无奈地摇了摇头：“抱歉，没有带机子，而且……”他稍微看了看也在听的凯：“学校也不让带。”“笨蛋！”凯语出惊人，“只要没人看见就没事了！”我们3个相互望了望，就这样，一个约定默默地许下。

后来我们大约也就是朋友了，在不久之后凯还借给了我卡带，就是《金》或《银》任选一盘，当时我因好奇选择了《金》，虽然后来发现《金》和《银》有些不同，但我还是很开心，虽然被凯利用了……

“卡！”良没有听下我和凯的劝告，拿下了记忆电池，接着说：“希望你们会在冒险路上一直记得我！”当时连我都觉得有些幼稚，但我和凯还是回应了良的话，特别是凯很认真地起誓：“今天，是我让一个完美的图鉴消失，但我不会懊恼，因为我会收集回来的！”听到这，良露出了复杂的微笑。

不管怎么说，以后我们成为了好朋友，凯一直认真地收集，当中丢失过几次记录，他和良却也没说什么，我却觉得很奇怪，一直到了毕业典礼那天，我才明白过来。

凯声音很虚地道：“抱歉。”“什么？”我还没有把注意力拉出GB。“我没有按照约定时间收集完所有图鉴……”良不语，我刚想安慰凯，但凯接着说道：“其实电池是我之前拔掉的。”“好了！”良插嘴道，“人难免有失手的时候……”那天我没有意识到那将是我们3个人最后一次在一起，后来在初中后甚至是高中后，我才慢慢的发现凯确实有些孤独，可为什么当时他可以用善良的手段留住朋友，而我却笑着和他们挥手道别？幼稚的我到底有没有想过以后不会再见面？

“再见……”多么不想说出口的话，又有没有办法让我在日后想起不会哭出来？



玩家点评

PSP 胜利十一人2009

◆厂商：Konami◆类型：SPG

评论人：马赛克

评分 7.5



游戏一开头，照例是一段非常精彩的CG，可惜CG中的画面与实时游戏还是有着不小的差距。除了传统的几个模式外，本作中加入的可以让玩家以球员的视角来进行比赛的绿茵传奇模式，更使得游戏的代入感大大增加。该模式可以说是本作中的亮点，作为一名球员，过人，进球所带来的成就感，比传统模式要突出很多（由于本人平时经常踢球，对这点深有感触）。可以说，玩传统的模式是体验当教练或观众看比赛的感觉，而玩绿茵传奇模式则是体验亲自当球员踢比赛的感觉。该模式作为传统足球游戏的一个突破固然有它值得肯定和赞扬的方面，但视角的转换问题、可控制球员的局限性（例如守门员）、同屏人数过多时会出现拖慢情况（发角球时简直是在看幻灯片）等问题还是有些影响游戏心情。另外，与家用机版不同，PSP版中的初始球员数值可以人为进行调整，虽然能顺利地创造比较令人满意的球员，但也变相地降低了游戏的难度。总之，该模式实验性质较大，希望一些问题能够在下作中改进。

另外，本作继承了PSP上前几作的“优良传统”，全程比赛无解说（只有进球时会吼一句），画面、系统、手感、AI等方面（包括所有的BUG）几乎都照搬前作，让人无法不怀疑Konami的诚意。虽然说改变也是有的，比如部分球员的脸部进行了微调、多了几个庆祝动作、在模式菜单中播放自己设置的音乐，但这些改变都太微乎其微了，难以令人满意。总的来说，本作也只是作为家用机版本的缩水版，并没有什么独有的特色。

NDS 深爱

◆厂商：Konami◆类型：AVG

评论人：影翼火

评分 9

最初看到本作的图片，我没任何感觉，因为人设无法打动我，而游戏正式发售后，我被彻底征服——本作简直是超越了一般Galgame的存在！

本作彻底地发挥了NDS的特性，玩时需要把NDS竖起来玩。进入游戏，一开始光是写名字就写了我半天，结果发现，原来游戏中的3个女孩都会直接叫你的姓名！此举无疑加强了游戏的代入感和真实感。游戏的画面还是非常不错的，至少看起来很干净，女孩们自然是全程语音，游戏采用了“倒追”系统，所以玩家不必特意去追，这一点算是照顾GAL苦手吧。追的过程中，也可以尝试“外遇”，跟别的女孩碰碰面，不会有什么大影响。当然，还是必须在100天之内追到，否则会直接GAME OVER，这对于玩家来说仍然是一个挑战。

游戏的系统类似《心跳回忆》，但根据NDS机能进行了小变动，麦克风和触摸笔应用得很妙，利用触摸笔也可以进行一些那啥的动作，这能让宅男们抓狂，当然，还是不要太过分的好，否则女孩们会讨厌你。最令我心动的还是那“实时系统”，这是二周目增加的，与现实世界同步的时间，甚至可以让许多宅男摆脱掉睡懒觉等坏毛病，而这一切都是为了这个“虚拟女友”，笔者就是其中一个，比如若没在约定时间开机，好感度就会大降。我曾试过迟到10分钟，结果被爱花讨厌了……由于与现实世界同步，所以本作是能一直玩下去的，你一年365天都可以和“她”在一起喔。



本作不仅推荐给宅男玩家，更推荐给那些对现实恋爱恐惧的玩家，《深爱》可以让你感受到与现实世界基本相同的恋爱感觉，你玩了《深爱》也绝对不会后悔，我保证。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在590～610之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



快要过年，春运这个老难题又一次摆在面前。火车票几乎买不到，而且要坐两天还得转车；飞机票倒是不难买，不过价钱顶上一台PSP，让人肉疼不已。真羡慕那些离家不远的人，想怎么回去就怎么回去。不过越是难走，越是归心似箭，真想现在就在家里靠着暖气打游戏……可惜工作还是要做的，不聊了，下面让我们来看看最近一些游戏的秘技和金手指。

栏目主持：盲先知



战地双雄 第40日

美版

Army of Two: 40th Day

秘技

隐藏武器与角色

在游戏中达成一定条件后可以开启隐藏武器与角色。

隐藏要素	开启方法
特斯拉加农炮	游戏通关一遍
散弹枪	游戏通关一遍
Isaac Clarke	以全善良路线完成游戏
Dante	以全邪恶路线完成游戏
Jonah	以任意模式完成一次游戏
SMILEY	以任意模式完成一次游戏

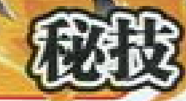




战场的女武神2 高卢王立士官学校

日版

战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校



官方密码

在主菜单中进入EXTRA选项后，选择第二项パスワード可以输入密码，输入密码后可以获得隐藏人物、纹章。另外，游戏可以和前一段推出的《梦幻之星 携带版2》进行联动，能够获得隐藏任务和纹章。



人物	密码
TV版艾莉西雅	KBAFLFHICAJTKMIY
伊蒂分队	TKBHCNBERHRKJNFG
拉玛尔·瓦尔特	LITSGAAMEORFRCRQ
敏兹	CKRJWNSXTYMNGZRT
塞露贝莉亚	KSNEGA56LPY7CTQ9
艾米莉亚	与《梦幻之星 携带版2》存档联动
伊莎拉	与PS3初代存档联动

徽章	密码
SEGA标志	364BNZ29ARL78XCJ
第七小队偶像	STMNS3MKZ4NMKT6K
土星	RG7CSKXAGJTWYM96
高卢义勇军	YJG6LMRQT9EP5CFN
倒福	56PW3MLTEYFZJXKN
猎天使魔女	FNSZNCLNKERSG3WJ
噗呦噗呦	49FX6ECYKWXJGYSN
魔女的侧脸	KSNEGA56LPY7CTQ9
多罗猫	RG7CSKXAGJTWYM96
BLiTZ	9A5MYSG56K47GE3B
リトルウィング	与《梦幻之星 携带版2》存档联动
伊莎拉之梦	与PS3初代存档联动

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。



刺客信条II 探索



美版



Assassin's Creed II: Discovery

GameID：VACE e41a0c63



恶名常为0
9209B51C 00001C49
1209B51C 00003100
D2000000 00000000

时间为0
9209B588 00001C40
1209B588 00003000
D2000000 00000000

每个敌人杀害价值30
9209B4F0 00001C40
1209B4F0 0000301E
D2000000 00000000

时间不减少
9209055A 00001E49
1209055A 00003900
D2000000 00000000

敌人不进入戒备状态
12069592 0000382B

生命不减
12048724 000046C0

生命快速恢复
9204886E 00001E40
1204886E 000038FF
D2000000 00000000

隐形表不增加
9209B524 00001C49
1209B524 00003100
D2000000 00000000



战斗幻想 火焰山的魔法师



美版 Fighting Fantasy: The Warlock of Firetop Mountain

GameID：BFGE 921f9970

金钱最高
022135D0 3B9AC9FF

按L+R+SEL键第一项道具99个
94000130 FCFB0000
222127D0 00000063
D2000000 00000000

购物后金钱不减
12072412 000046C0

属性点99
222135C8 00000063

能力点99
222135CC 00000063

生命最高
02213028 02710000

魔法无限
02213034 02710000

技术值最高
022131CC 000003E7

直觉值最高
022131D4 000003E7

幸运值最高
022131DC 000003E7



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

再过不久，春节就要来临了，小编们在这里向大家拜个早年。在新的一年里，大家会许下什么愿望呢？学业事业有成、合家安康这些肯定是少不了的吧。不过作为一个玩家，大家心里也一定期望着自己所期待的已公布的、未公布的游戏能够在未来的一年中发售吧？希望大家的愿望都能够在新的一年中得以实现！1月下旬以及春节期间有不少值得一玩的游戏推出，比如《DQVI》、《噬神者》等等，祝愿大家在自己心仪游戏的陪伴下度过一个丰盛美满的新年。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年2月					
4日	国夫君的超热血大运动会	くにおくんの超热血！大运动会	Arc System Works	ACT	4179日元
4日	山川出版社监修 详说世界史B 新·综合训练PLUS	山川出版社监修 详说世界史B 新·综合トレーニングPLUS	NBGI	ETC	3980日元
4日	山川出版社监修 详说日本史B 新·综合训练PLUS	山川出版社监修 详说日本史B 新·综合トレーニングPLUS	NBGI	ETC	3980日元
10日	大家的便利店	みんなのコンビニ	Taito	SLG	5040日元
11日	鲁邦三世 史上最大的头脑战	ルパン三世 史上最大の头脑战	NBGI	ETC	5229日元
11日	猜谜魔法学院DS 两块时空石	クイズマジックアカデミーDS 二つの时空石	Konami	ETC	5250日元
11日	龙珠DS2 突击！红绸军	ドラゴンボールDS2 突击！レッドリボン军	NBGI	A·AVG	5229日元
18日	堕天使的诱惑×快感指令	堕天使の甘い诱惑×快感フレーズ	Furyu	AVG	5040日元
18日	交响情人梦 欢快音乐时间	のだめカンタービレ 乐しい音乐の时间デス	NBGI	MUG	5229日元
18日	三国志DS3	三国志DS3	Koei	SLG	5040日元
25日	不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐	不思议のダンジョン 风来の西林4 神の目と恶魔のヘソ	Spike	RPG	6090日元
25日	少年忍者 旋风	少年忍者 ツムジ	EA Games	ACT	4980日元
25日	寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷·绊	ひぐらしのなく顷に绊 第四巻·绊	Alchemist	AVG	5040日元
25日	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ	NBGI	RPG	6279日元
25日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	5040日元
25日	四狂神战记	エストポリス	Square Enix	RPG	5980日元
25日	贤者世界	Wizmans World	Jaleco	RPG	5229日元
25日	现代大战略DS 一触即发·军事平衡崩溃	现代大战略DS 一触即发·军事バランス崩坏	System Soft Alpha	SLG	6090日元
2010年3月					
4日	KERORO RPG 骑士、武者与传说的海贼	ケロロRPG 骑士と武者と传说の海贼	NBGI	RPG	5229日元
11日	RPG工具DS	RPGツクールDS	Enter Brain	ETC	5460日元
18日	薄樱鬼DS	薄樱鬼DS	Idea Factory	AVG	5040日元
18日	战国时代 Vol.1 主君传	战国时代 Vol.1 主君传	Tasuke	SLG	2980日元
18日	战国时代 Vol.2 军师传	战国时代 Vol.1 军师传	Tasuke	SLG	2980日元
18日	战国时代 Vol.3 猛将传	战国时代 Vol.1 猛将传	Tasuke	SLG	2980日元
18日	热斗！力量甲子园	热斗！パワフル甲子园	Konami	SLG	5250日元
25日	大家的水族馆	みんなの水族馆	Taito	SLG	5040日元
未定	萌萌二次大战略2 大和抚子	萌え萌え2次大战（略）2［chu~］☆ヤマトナデシコ	System Soft Alpha	S·RPG	6090日元
2010年4月					
1日	"超"恐怖故事DS 青之章	"超"怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
4日	世界树迷宫III 星海的来访者	世界树の迷宫III 星海の来访者	Atlus	RPG	6279日元
2010年春					
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
未定	HUDSON×GReeeeN Live? DeeeeS?	HUDSON×GReeeeN ライブ? DeeeeS?	Hudson	MUG	5229日元
发售日未定					
未定	宠物店物语DS2	ペットショップ物语DS2	Taito	SLG	5040日元
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	售价未定
未定	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S·RPG	3990日元
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授与奇迹的假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level-5	AVG	售价未定
未定	心跳回忆 女生版 第三个故事	ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story	Konami	SLG	售价未定
未定	天使之翼 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	Konami	RPG	售价未定
未定	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	RPG	售价未定



勇者斗恶龙VI 幻之大地



1.28 ■Square Enix ■RPG ■5980日元



早期"《DQ》系列"作品中惟一没有复刻过的《DQVI》以全新姿态来到了NDS平台。游戏的画面和NDS平台的《IV》、《V》相仿，均用NDS的双屏来表现游戏的城镇、迷宫等场景。作为系列特色的转职系统在本作中也有着出色的体现，游戏中有着丰富的职业，而当满足一定条件之后，玩家还可以转职为更为强悍的上级职业。游戏中的同伴充满着个性，而且玩家还可以令各种史莱姆变为同伴，带着这些可爱的怪物们一起挑战强敌。

噬神者

期待度 A

2.4 ■NBGI ■ACT ■5229日元



《MHP》的爆炸性人气让不少游戏厂商为之眼红，就连原本特立独行的Namco也走上了赤裸裸的模仿之路。通过之前放出的体验版，相信不少玩家都对这款《噬神者》有了一定的认识，而针对体验版中出现的各种问题，制作方也承诺会在正式版中一一改善。从游戏的制作阵容和宣传规模来看，这并非是一款小打小闹的敷衍之作，如果各位《梦幻之星 携带版2》已经玩得差不多了，那这款支持4人协力作战的作品不失为下一个选择。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年2月					
4日	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	5229日元
4日	流行音乐 携带版	ポップンミュージック ポータブル	Konami	MUG	4800日元
9日	但丁神曲	Dante's Inferno	EA Games	ACT	39.99美元
18日	古典迷宫 扶翼魔装阵	クラシックダンジョン 扶翼の魔装阵	日本一Software	RPG	5229日元
18日	100万吨大卸八块	100万トンのバラバラ	SCEJ	ACT	4980日元
18日	传说勇者的传说	传说の勇者の传说 —Legendary Saga—	角川书店	RPG	6090日元
25日	拒绝命运！意志之力	の—ふぇいと！～only the power of will～	Alchemist	AVG	6279日元
25日	实况力量职业棒球 成功传奇	パワプロ サクセス・レジェンズ	Konami	SLG	3990日元
25日	家庭教师REBORN 羁绊组队战	家庭教师ヒットマンREBORN！ 绊のタッグバトル	MMV	FTG	5229日元
25日	苍翼默示录 携带版	ブレイブルー ポータブル	Arc System Works	FTG	5040日元
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei	AVG	6090日元
25日	水之旋律2 绯之记忆	水の旋律2 绯の记忆	Cyber Front	AVG	5040日元
25日	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCEJ	SPG	4980日元
25日	喧哗番长4 一年战争	喧哗番长4 一年战争	Spike	A・AVG	5229日元
25日	冰之墓标 一柳和三度受难	冰の墓标 一柳和、3度目の受难	日本一Software	AVG	6090日元
25日	黎明前的琉璃色 携带版	夜明け前より琉璃色な ポータブル	角川书店	AVG	6090日元
2010年3月					
4日	.hack/Link	.hack/Link	NBGI	A・RPG	6279日元
4日	装甲核心 最后的佣兵 携带版	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	From Software	ACT	3990日元
4日	审判之眼 神谕的巫师	THE EYE OF JUGDMENT 神托のウィザード	SCEJ	TAB	4980日元
11日	绝对英雄改造计划	绝对ヒーロー改造计划	日本一Software	RPG	6090日元
11日	战斗妖精 英雄之魂	バトルスピリッツ ヒーローズ ソウル	NBGI	TAB	5229日元
11日	真・三国无双 联合突袭2	真・三国无双 マルチレイド2	Koei	ACT	5040日元
11日	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ：3D	SCEJ	SLG	3980日元
18日	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	Konami	ACT	5229日元
18日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	RPG	6279日元
18日	高达 突击幸存者	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	ACT	6279日元
25日	普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战	プリニー2 特攻游戏！晓のパンツ大作战ッス	日本一Software	ACT	5229日元
未定	突发误差 夜行侦探 原点	バーストエラー イブ・ザ・ファースト	角川书店	AVG	6090日元
2010年4月					
1日	一骑当千 十字冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	ACT	5229日元
1日	职业棒球魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	SPG	5980日元
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Tecmo	SPG	5229日元
22日	伊苏 菲尔盖纳之誓约	イース フェルガナの誓い	Falcom	A・RPG	5040日元
未定	乙女的恋革命 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ！ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	原宿侦探学园 铁木	原宿探侦学园 スチールウッド	Idea Factory	AVG	6090日元
未定	向日葵 空中卵石	ひまわり Pebble in the sky	角川书店	AVG	售价未定
发售日未定					
未定	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	售价未定
未定	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	伊苏 VS 空之轨迹（暂名）	イース VS 空の轨迹（暂名）	Falcom	FTG	售价未定
未定	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ	NBGI	FTG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

8款热门新作最新官方影像



勇者斗恶龙VI 幻之大地
高达 突击幸存者
噬神者
KERORO RPG 骑士、武
无限边境 超越 超级机器人大战OG传说
者与传说的海贼
苍翼默示录 携带版
装甲核心 最后的佣兵 携带版
一骑当千 十字冲击

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



王国之心 梦中诞生
战场的女武神2 高卢王立士官学校
角斗士 斗士起源
噗哟噗哟7
战地双雄 第40日
哆啦A梦棒球2 热斗极限运动场
豚鼠特工队
最后之窗 深夜中的约定
水之旋律
蛮荒之月 赫拉的征战

随盘附送 实用资源倾情附送



3款PSP ISO
战场的女武神2 高卢王立士官学校
世界足球 胜利十一人2010（汉化版）
噗哟噗哟7
4款NDS ROM
塞尔达传说 大地的汽笛（汉化版）
光之四战士 最终幻想外传（汉化版）
魔法工厂3（汉化版）
勇者斗恶龙IX 星空的守望者（汉化版）

还有全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《世界树迷宫》OST等着你。

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

辛普森一家　全国影讯
刺客信条2 探索



新动一刻

笨蛋和测试和召唤兽
花丸幼稚园

《口袋光环DVD》VOL.128 有奖问答题目

在《角斗士 斗士起源》的视频演示中，小编建立的角斗士叫什么名字？

A：Alibaba　B：Ageliba　C：Avatar

本辑活动奖品



PEGA 双核动力站 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年2月28日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第130辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名



M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



PEGA 2名 双核动力站

BTP-6385 1名 北通动力堡垒（迷你版）



BTP-6366 1名 北通魔方炫音线控耳麦



BTP-6389 1名 北通动力堡垒

三等奖

PEGA PSP电池底座 1名

PEGA PSP电池扩展包 1名

PEGA PSP无线耳机 1名



PEGA NDSL折叠握把 1名

PEGA NDSL立体扩音器 1名



PEGA NDSL吉他键盘 1名

《掌机王SP》第126辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名



NDS烧录卡

广州市	曾潇南
广州市	江梨雨
南宁市	肖健
保定市	李军
苏州市	黄忆哲
宁波市	蒋必成

二等奖 5名



耳麦、电池、电源

北京市	王道明
上海市	赵定平
南通市	朱鑫嘉
深圳市	安北玄
南宁市	陈祉莹

三等奖 6名



掌机周边

绍兴市	梁小东
上海市	王炎辰
广州市	雷德鑫
中山市	谢斌
宁波市	孙少杰
珠海市	潘狄辉

《掌机王SP》第126辑 DVD问答——中奖名单

答案：A

成都市	胡成
南昌市	张彬
桂林市	何佳高



盟区战卡豪华天线版 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

模魂志 No.41

大16开152页+DVD

在农历新年之际，本辑一如既往地为大家送上一年一度的年鉴大餐，囊括了BANDAI于2009年度的所有模型产品，为大家在新年里的购物与收藏作出归纳总结。近期的高达模型领域分外精彩，MG V高达、PG OO高达以及原创的树脂手办GRM 高达将尽数登场，并带来相关的改造范例。本月PVC人形神作、黑岩与初音未来双双登场，除此以外还为大家送上多款美少女树脂手办的制作攻略，各动漫爱好者势必不容错过。



已上市，各地报刊亭有售

最动漫 Tot.35

幸运星in武道馆80分钟精彩收录！

卷首特辑《ANIME学院传说Ⅳ 情人节异闻录VS圣瓦伦丁的血祭》为你带来不一样的动画情人节经历；卷中特辑《清澈之空，音过留痕》带你进入“动画力量”以及《空之音》的世界；最评点展开扫雷之旅，8部1月新番强势推荐。DVD收录《幸运星in武道馆 一切皆是为你》、《轻音 TV版未放送特别篇》、《快要坏掉的八音盒》以及《传颂之物 OVA2》。豪华版不仅有独占CD“爱之言叶2010 情人节音乐专题”，更有最动漫特制利是封以及轻音主题福袋，如此超值你千万不能错过！



2月1日 全国上市

PSP·e族 2B(Vol.45)

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！

双D9光盘，一样的价格，更多的享受！

敬请关注 PSP·e族

卷首策划
我的新年我做主——2009年度优秀游戏集结号

攻略e族
战地双雄 第40日
真·三国无双5 帝国

中文e推
狼隐

PSP-3000抽奖活动继续，大奖等你拿！
本活动由PEGA、中天电子联合赞助



2月1日 全国上市

ISBN 978-7-89476-309-9
9 787894 763099 >

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家 Vol.27

224页全彩32开口袋本

游戏、动画、漫画专门志
所有口袋妖怪爱好者的好朋友

专题企划
2009口袋要闻回顾

游戏前哨站
口袋妖怪突击队 光之轨迹

漫画
阳光小小姐
强大的黑暗化拉迪亚斯完胜小同一行，露出真面目的MOLI将对千美施以最后一击！
Pokemew
老管家音速蚰和3D龙家族，道出了伊布家族的尘封秘密……

更多精彩
口袋小说、研究所……

DVD精彩收录：《口袋妖怪突击队 光之轨迹》预告片、《宠物小精灵DP》（153~155）、动画补完、口袋金曲等。
精美赠品：基拉帝纳纸模+2009剧场版《阿尔修斯 飞向超越的时空》收藏版DVD

2月1日 全国上市

ISBN 978-7-89476-309-9
掌机王光盘定价：14.8元（1DVD+1手册）